

12/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 32,50
Die Nr.1
der Computerspiele- und Videospiele-Magazine
Rummel im Tunnel
• Ambermoon
• Dark Sun
• Dungeon Hack
• Hired Guns
Dinodinner
JURASSIC PARK
T-Rex-Test: Das Spiel zum Megahit
Quark Express
DEEP SPACE 9
Star Trek: Die dritte Generation
Im Rausch der Tiefe
Aces of the Deep
VOLLES ROHR: DYNAMIX' U-BOOT-SIMULATOR TAUCHT AUF


SUNFLOWERS

intern

Herzflimmern

Hilfe, wir liegen in den letzten Zügen. Immer, wenn die Weihnachtszeit dräut, die Nächte länger werden und die Tage kürzer, bricht in der *POWER PLAY*-Redaktion hektische Betriebsamkeit aus. Wir basteln dann nicht nur an der besonders dicken Festausgabe, sondern produzieren gleichzeitig unseren Jahresrückblick. "Die 100 besten Spiele von 1993". Immer noch nicht ganz ausgelastet –"Geschlafen wird nächstes Jahr" – fabrizieren wir in diesem Herbst zusätzlich ein Sonderheft zum Schwerpunktthema "CD-ROM-Unterhaltung". Inzwischen macht sich der Schlafentzug im Kollegenkreis durch erste Ausfallerscheinungen bemerkbar. Mike "MS-DOS" Hengst ging fremd und kaufte sich tatsächlich einen Macintosh "Centris 660 AV" – der Kredit ist voraussichtlich im Jahr 2002 abbezahlt. Noch toller erwischte es Sönke, der jetzt in seiner spärlichen Redakteursfreizeit ein Jura-Fernstudium per Modem betreibt und von einer Zweitkarriere als Rechtsverdreher träumt. Bei soviel geistiger Verwirrung wollten wir wenigstens Euch helfen und haben kurzerhand eine neue "Tips & Tricks-Telefon-Hotline" aufgebaut. Alles weitere dazu im Heft.

Fix und Fertig: Die *POWER PLAY* Hotline Crew nach ihrem ersten Einsatz

POWER PLAY DM 9,80 SONDERHEFT 6 Die 100 BESTEN SPIELE 1993
COMPUTERSPIELE: Die besten Programme für Amiga und MS-DOS ■ VIDEOSPIELE: Alle Top-Module für Super Nintendo & Sega Mega Drive ■ KAUFBERATUNG: Ausführliche Super-Spieletests ■ AUF EINEN BLICK: Alle Tests & Tips sowie jede Menge nützliche Hilfen

Geschafft: Das jährliche Nachschlagewerk

Durchblick und Orientierung in allen Lebenslagen wünscht Euer

POWER-PLAY-Team



32 *Dungeon Hack:* SSI bring die Monsterprügelei auf den Punkt



32 *Fantasy Empire:* Ein Ritter im Sonderangebot

12



32 *Magic Carpet:* Mit dem fliegenden Teppich über das Bullfrog Märchenland

Aktuell

Story

Rubriken

Computerspiele-tests



32

Dark Sun: Auf der Fantasywelt Athas holt man sich schnell einen Sonnenbrand

32

Landstalker: Mit genügend Sprungkraft kommt man durch jeden Geschicklichkeits-Level

Videospieletests

Powertips

·12·

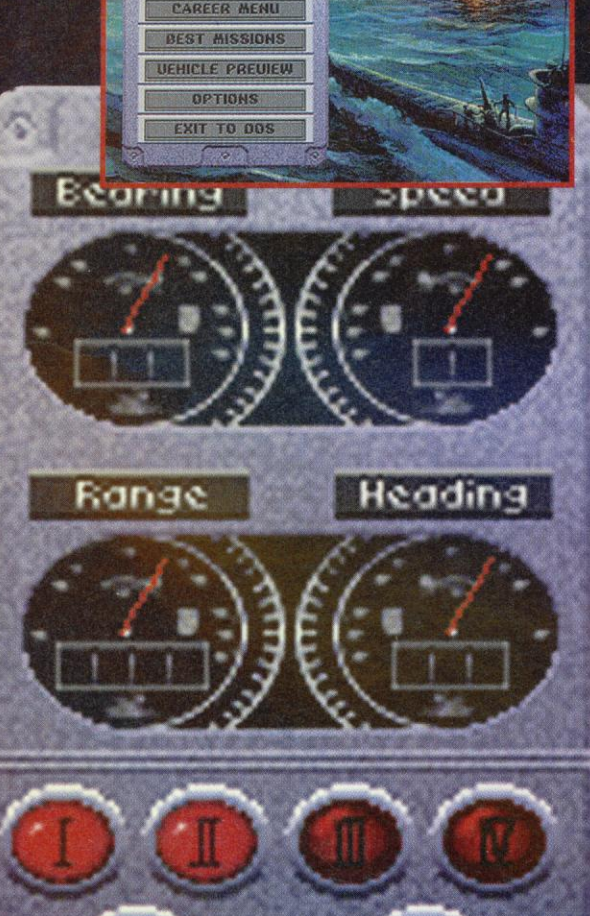
Aces of the Deep

Dynamix taucht unter: Nach drei gelungenen Flugsimulationen gehen die Mannen aus Oregon endlich ins Wasser.



Der zweite Weltkrieg war ein kontinentaler Krieg – die Hauptziele wurden an den Landfronten erreicht. Die Kampfhandlungen auf See hatten aber, auch wenn sie nicht von kriegsentscheidender Bedeutung waren, großen Einfluß auf den Verlauf des Krieges. Dabei gilt für die deutsche Marine unbestritten die Feststellung, daß sie in Struktur, Stärke und Kampfkraft den Anforderungen der Seeschlachten weder zu Beginn noch zu irgendeinem anderen Zeitpunkt gewachsen war. Das wußte auch ihr Oberbefehlshaber, Großadmiral Raeder, und das wußte sein Nachfolger, Großadmiral Dönitz, der seinen Untergebenen bis zum bitteren Ende das Raederwort aufzwang:"...mit Anstand zu sterben verstehen und damit die Grundlage für einen späteren Wiederaufbau zu schaffen...". Die Bilanz des Fiaskos sollte vor allem Deutschen zu denken geben: Die Kriegsmarine verlor 4 Schlachtschiffe, 9 Kreuzer, 27 Zerstörer, 68 Torpedoboote, 152 Schnellboote, 291 Raumfahrzeuge und 1563 Handelsschiffe mit über 3 Millionen Bruttoregistertonnen. Der groß angelegte U-Boot-Krieg endete ebenfalls in einer totalen Niederlage: Von 1171 deutschen U-Booten kehrten 968 niemals heim. Dabei begann die hinterhältige Unterseeschlacht für die Nazis so vielversprechend.

Nachdem am 3. September 1939 der Passagierdampfer "Athenia" von einem deutschen U-Boot versenkt wurde und mit diesem Kriegsverbrechen das Londoner U-Boot-Abkommen ignoriert wurde, machten die deutschen U-Boote im Atlantik gnadenlos Jagd auf alliierte Frachter und Kriegsschiffe. Doch die Erfolgsmeldungen wurden immer seltener. Die Alliierten beweg-



Unter Wasser wird es krasser: Während der torpedierte Tanker absäuft, starten die Jagdbomber

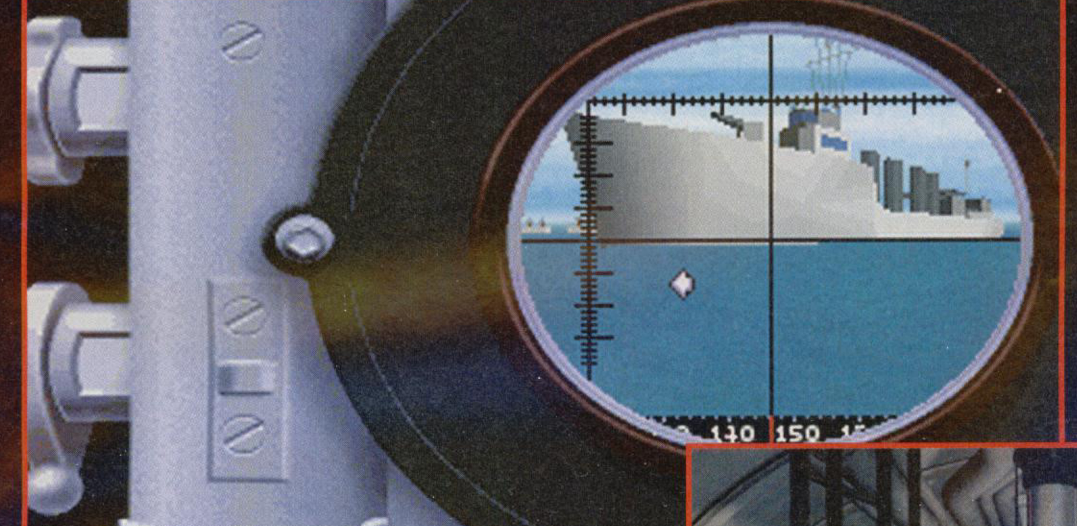


ten sich nur noch in großen Geleitzügen mit Luftunterstützung und gaben den U-Booten kaum eine Chance. Ab Mai 1943 wurde die deutsche Atlantikflotte, dank eines neuen Funkpeilgerätes, des 9-cm-Radars und neuer Waffen (Raketen, Torpedos) fast vollständig aufgerieben. Hitlers großangelegter U-Boot-Plan schlug fehl, so wie alles, was sich der Diktator ausdachte.

Auf Computern wurde dieser U-Boot-Krieg lediglich in *Wolfpack* verewigt. Das Fehlen eines Campaign-Modus und die unterbelichtete Realitätsnähe schreckte Simulationsliebhaber jedoch ab. Die *Red-Baron-* und *Aces-over-the-Pacific*-Schöpfer von Dynamix wollen es nun besser machen. Mit *Aces of the Deep* (ehemals *Seawolfs* und *Graue Wölfe*) steht uns ein U-Boot-Simulator

Die drei Konkurrenten im Vergleich

	Silent Service 2	Wolfpack	Aces of the Deep
Simulierte U-Boot-Nation	USA	Deutschland/USA	Deutschland
Historische Einbettung	gut	mäßig	sehr gut
Mission Builder	nein	ja	ja (Add-on-Disk)
Historische Missionen	ja	nein	ja
Schiffe und U-Boote steuern	nein	ja	nein
Campaigns	ja	nein	ja
enthaltene Flugzeuge	keine	keine	7
enthaltene U-Boote	8	3	mehr als 4
Soundeffekte	7	8	mehr als 20
Sprachausgabe	ja	nein	ja (deutsch)
Schiffsgrafik	digitalisierte Schiffe	gezeichnete Schiffe	3-D-Schiffe
Landgrafik	keine	Bitmap	Texturen



Noch lacht er, der Frachter, bald aber kracht er

ins Haus, der in Sachen Realitätsnähe und historischer Einbettung unangefochten an der Spitze stehen soll. Vom Spielaufbau erinnert *Aces of the Deep* an altbekannte Dynamix-Flugsimulationen. So dürft Ihr als Käpt'n eines deutschen U-Bootes in gewohnter Manier Trainings- oder Einzelmissionen starten. Der Campaignmodus erinnert ebenfalls an die der Vorgänger. Neu und sehr beeindruckend ist das grafische System, was Dynamix in *Aces of the Deep* verwendet. Neben detaillierten Vektorgrafikschiffen wird sowohl Wellengang als auch das Wetter simuliert und in ersten Demos äußerst beeindruckend dargestellt. Ebenfalls neu und nicht minder spannend ist die Einbindung von Fliegerkräften in die Simulation. Wer meint, es wäre gefährlich, gegen Wasserbomben werfende Kreuzer zu kämpfen, sollte schon mal abtauchen: Flieger sind schneller als Schiffe, sehen die U-Boote recht gut und können zielgenauer bomben.

Neben Dutzenden Soundeffekten, wie Wasserbombeneinschläge oder das Knacken der Außennaht, wenn es in die Tiefen des Atlantik geht, wird in *Aces of the Deep* gesprochen. Da Ihr ein deutsches U-Boot befehligt, wird auch Deutsch gesprochen.

Für die ferne Zukunft hat Dynamix neben einem Mission Builder diverse Zusatzdisketten, unter anderem *Secret Weapons of the U-boatwaffe*, angekündigt. Wasserratten dürfen sich schon mal die Gummistiefel überstreifen und das Torpedorohr ölen – *Aces of the Deep* hat scheinbar das Zeug zum Klassiker. *kn*

Beste Grüße von Hauke Landunter: Unser Torpedo hat gesessen

Name:	Aces of the Deep
Hersteller:	Dynamix
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1994



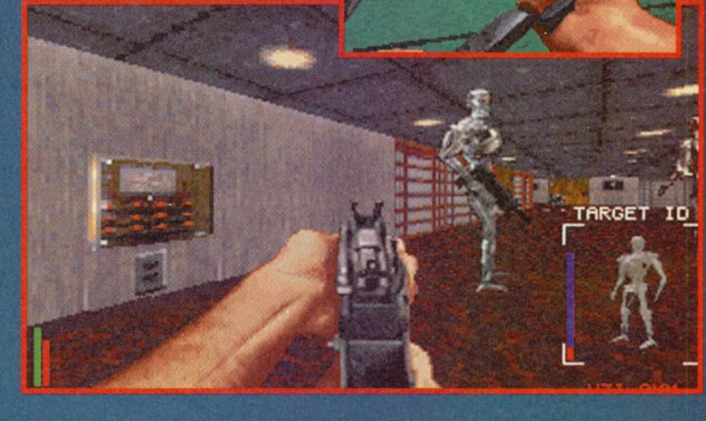
THE

TERMINATOR RAMPAGE

Tod dem Terminator: In Bethesdas Actionspektakel Terminator Rampage sagt Ihr Skynets Killermaschinen den Kampf an.

In hastg'er Eile laden wir, steht doch bald ein Terminator hier

Und willst Du nicht mein Freund sein, werf' ich Dir eine Granate rein



Arnold Schwarzenegger in Nöten: Weltweit wird der neuste Film (*The Last Action Hero*) mit dem australischen Muckie-Export als Hauptdarsteller in der Luft zerrissen. Zähneknirschend kriegen jetzt schon einige Softwarefirmen, die sich mit einem dicken Batzen Bargeld eine *The Last Action Hero*-Lizenz eingekauft haben, kalte Füße: Wer will schon ein Spiel zum Superflop des Jahres? Die Companys, die noch eine Lizenz für den Schwarzenegger-Megahit *Terminator 2* im Stahlschrank haben, sind hingegen fein raus. Nach dem Überraschungserfolg von *Terminator 2029*, zückt die Firma Bethesda Software ein weiteres Action-As um die futuristischen Killermaschinen aus dem Ärmel. In *Terminator Rampage* darf und muß hemmungslos geknallt werden. Spielte im Bethesda-Vorgänger noch ein Hauch Taktik und Überlegung eine entscheidende Rolle, kommt's beim künftigen Terminator-Jäger hauptsächlich auf schnelle Reflexe und ein gut gefülltes MG-Magazin an. Technisch orientiert sich *Terminator Rampage* am Vorbild des neusten ID-Spiels *Doom* (stellten wir bereits in der *POWER PLAY 7/93* vor). Per Maus steuert Ihr den Terminatoren-Verschrotter auf der Suche nach den tödlichen Maschinenmonstern durch flüssig scrollende 3-D-Levels. Dabei ist nicht etwa nur ein kleiner Bildausschnitt à la *Ultima Underworld* zu sehen, bei *Terminator Rampage* soll der komplette Bildschirm benutzt werden. Eine kleine Anzeige erteilt Euch Auskunft über die aktuelle Gesundheit Eurer Spielfigur und den noch vorhandenen Munitionsvorrat. Die aktuelle Waffe, die Ihr mit Euch herumschleppt, schwingt ebenfalls in 3D am unteren Bildrand bei jedem Schritt mit. Tauchen Gegner auf, wird die Konstitution des Feindes eingeblendet. Unterwegs stolpert Ihr aber nicht nur über miese Vernichtungsmaschinen, sondern findet frische Munition, eine neue Waffe oder gar einen Verbandskasten, mit dem Ihr Eure Wunden verarzten könnt. *mh*

Skynet macht schlapp: Zwischenbilder gehören zum Spiel



Mit der Chain-Gun in der Hand ziehen wir durch's Future-Land

Name:	Terminator Rampage
Hersteller:	Bethesda Software
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993



Magic Carpet

Beim Barte des Propheten: Kaum aus dem syndikalen Polizeistaat der Zukunft zurück, entführen uns die Großwesire von Bullfrog in die Welt der Haremsdamen und Kalifen.

Flugsimulationen haben einen entscheidenden Nachteil: Will man sich halbwegs frei wie ein Vogel in die Lüfte erheben, dann ist man angewiesen auf Triebwerksleistung, Nachbrenner, Flügelauftrieb und dergleichen andere physikalische Unwägbarkeiten mehr. Probleme, die Scheich Harun al Raschid mit seinem magischen Teppich nicht hat. So ein Sagen-Wesir rollt seinen Webperser aus und erhebt sich schwerelos in die Tausendundeine Nacht. Angetrieben wird so ein Teppichgefährt von nichts als oktagonen Zauberkräften, dem eisenharten Willen des arabischen Piloten und der Allmacht Allahs.

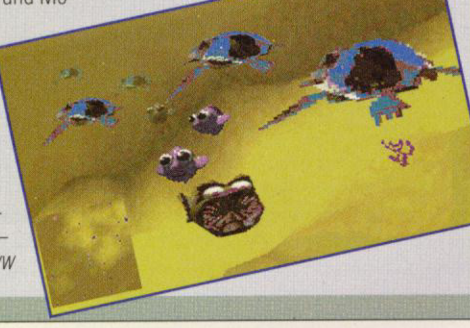
Ein Fluggefährt ganz nach dem Geschmack von Peter Molyneux und seinem Bullfrog Entwicklungsteam. Die bastelten um einen fliegenden Teppich, spätestens seit Disneys "Alladin" ein Erfolg in aller Munde, schnell einen eigenen Simulator. Und getreu dem Motto, daß Bullfrog nur innovative und originelle Programme produziert, erwartet uns ein atemberaubender Ritt quer über eine fantastische Sagenwelt. Bevor Ihr Euch in die Lüfte erhebt, gibt's im Vorspann wichtige Hinweise über die zu erfüllenden Aufträge. Auf einem magischen Übersichtsglobus wird das nächstmögliche Einsatzgebiet ausgesucht, und die Jagd kann beginnen, denn *Magic Carpet* ist ein ungewöhnliches Ballerspiel.

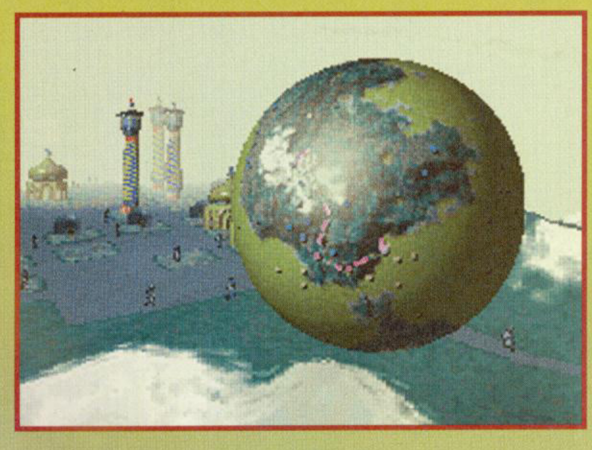
Ihr seht den Teppichreiter schräg von hinten und steuert vorzugsweise mit Joystick oder Tastatur und Maus. Rechtsoben am Bildschirmrand wird eine kleine Übersichtskarte mit allen potentiellen Feinden der näheren Umgebung eingeblendet, der Hauptbildschirm bleibt für die 3-D-Sicht reserviert, einer Mischung aus Voxel-Space und Texture-Mapping. So düsen wir über verschneite

Das haben wir gleich, sprach der Scheich: Im Anflug auf Bagdad.

Creation

Ein wahrer Künstler ist für neue Anregungen immer aufnahmebereit. In diesem Sommer hat Peter Molyneux seinen Urlaub in einem Tauchcamp am Roten Meer verbracht. Kaum wieder an der Wasseroberfläche, kam ihm die Idee zu einem neuen "God-Game". Nach *Populous*, *Powermonger* und *Syndicate* geht's jetzt deutlich friedlicher zur Sache. *Creation* versetzt uns in die Frühzeit des Planeten Erde. Das Leben schickt sich gerade erst an, die Ozeane zu verlassen und das Land zu erobern. Unsere Aufgabe, als Genetischer Gott dafür zu sorgen, daß es den lieben Fischlein und angehenden Amphibien an nichts mangeln möge. Ähnlich wie bei *Magic Carpet*, können wir uns auch in *Creation* völlig frei bewegen, nur diesmal treiben wir unter Wasser unser Unwesen. Genug göttliche Energie vorausgesetzt, können wir z.B. Berge versetzen, in die Genetik der Tiere eingreifen oder unterlegenen Fischschwärmen gegen andere Raubfische beistehen. Bullfrogs Ozean ist mit unzähligen Fischen, Korallen und Molusken angefüllt, an den Küsten brechen sich die Wellen, und die Lichtstrahlen der Sonne begleiten uns bei jedem Tauchgang, bis wir in den trüben Tiefen der See verschwinden. Mit einem Wort – wunderschön. *vw*





Global: Sightseeing mit dem Turbo-Teppich

Wälder im hohen Norden ebenso wie über Oasen in der Wüste, unendliche Ozeane und arabische Märchenstädte. Unser Held kann sich völlig frei auf der Welt bewegen und sich ausgiebig um die anwesenden Bösewichter kümmern. Unsere Waffe dabei, ein magischer Feuerball, mit dem wir tüchtig abfackeln können. Obwohl vom Spielprinzip eher konventionell, kann *Magic Carpet* technisch sofort überzeugen. Wer sich ersteinmal in die Lüfte erhoben hat, wird so schnell nicht mehr aufhören wollen. – Das Gefühl des freien Gleitens ist einfach unwiderstehlich und kam so ursprünglich noch in keinem anderen Computerspiel rüber. Man darf gespannt sein, was Bullfrog noch alles an versteckten Gimmicks in *Magic Carpet* einbaut. *vw*

Name:	Magic Carpet
Hersteller:	Bullfrog
Systeme:	MS-DOS, Mac, 3DO, CD32
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1994
Name:	Creation
Systeme:	MS-DOS, Mac, 3DO, CD32
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

ARCHON strikes back

Paul Reiches Monsterschach ist längst zur Softwarelegende geworden. SSI sicherte sich die Rechte und beglückt uns mit einer grafisch aufgepeppten VGA-Version.

Seit mehr als 10 Jahren ist Paul Reiches Strategiespiel *Archon* ein Begriff in der Welt der Bits und Bytes. C-64-Enthusiasten werden sich sicher noch wärmstens an durchgemachte Nächte und heißgespielte Joysticks erinnern. Besonders im Zweispieler-Modus war die damalige Mischung aus Schach- und Monsterkampf fast unwiderstehlich, wenn auch die Grafik der 8-Bit-Version gezwungenermaßen noch etwas krümelig daherkam. Doch selbst das konnte echte Freaks nicht abschrecken. Wer sich damals über die arg spärliche Grafikkost aufregte, darf bald aus dem Vollen schöpfen: SSI bietet eine visuell und akustisch gehörig aufgemotzte 256-Farben-Version, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll.

Die Idee zu *Archon* bezog Reiche, seines Zeichens Star-wars Freak, aus dem holographischen Schachspiel, an dem sich 3PO und Chewbacca an Bord des Millenium Falcon im ersten Teil der Star Wars Trilogie vergnügten. Die erste legendäre Ur-Version wurde übrigens noch unter Mitwirkung der nicht minder legendären Anne "Bei M.U.L.E. schlag ich alle" Westfall programmiert.

Der Grundgedanke des Spiels ist denkbar einfach. Es geht mal wieder um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines "Archons", ein mächtiger Herrscher in seiner Ecke des Universums, der in seinem Reich unbeschränkte Befehlsgewalt besitzt. Natürlich werkelt auch noch ein passendes Gegenstück an der Weltherrschaft — der Herr der dunklen Seite (Hier mag wieder der "Macht"-Mythos aus Star Wars eine entscheidende Rolle gespielt haben). Wahlweise wird eine Seite vom Computer übernommen, oder zwei menschliche Space-Strategen kämpfen um die Macht.

Wie es der Lauf der Computerdinge mit sich bringt, kommt es zum unausweichlichen Duell dieser beiden Geistesgiganten. Jeder Schlachtherr sammelt nun seine tapferen und zu allem entschlossenen Recken um sich. Die Spiele können beginnen.



Monsterduell: Eine der Kampfebenen von *Archon Ultra*



Und morgen werde ich Archon: die Strategie-Ebene

Wenn es um Geschwindigkeit geht, sind Wiz 'n' Liz einsame Spitze.

Sie sind die besten Zauberer des Planeten Pum. Ihre Zaubersprüche lassen jeden anderen Zauberer vor Neid erblassen, und ihre riesige Sammlung zahmer Kaninchen ist legendär.

Doch plötzlich ist alles wie verhext. Ein falsch rum aufgesagter Zauberspruch hat die geliebten Kaninchen laufen lassen, und dies ist der Anfang zu einem Rennen gegen die Zeit.

Explodierende Kaninchen, ein verrückter Kessel, Hunderte von Zaubersprüchen und superschnelle Action werden dafür sorgen, daß Wiz 'n' Liz mit der verrückten Kaninchenjagd den Computer zur Heißglut bringen.

Jetzt zu kriegen auf dem Amiga und Megadrive — wenn Ihr schnell genug seid!

Das 2-Spieler-Spiel ist alles, was das rucklige, hopplige Kopf-an-Kopf-Rennen auf dem Sonic 2 hätte sein sollen.
MEGA

Fantastisch schnell, selten so gelacht.
MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

So was Schnelles gab's seit der Vorpubertät nicht.
DOMINIK DIAMOND, SMASH HITS



Ort der strategischen Handlung ist ein digitalisiertes Spielbrett mit neun mal neun Kästchen. In der Urversion schauten wir aus der Vogelperspektive zu, die neue Variante beglückt uns mit einem Blick schräg von der Seite. Die beiden Kontrahenten postieren ihre Spielfiguren, Licht und Dunkel, auf den gegenüberliegenden Seiten des Brettes, ganz in der Art eines

Schönheiten: An edlem Figurendesign herrscht wahrlich kein Mangel

Schachspiels. Jede Figur hat dabei ihre speziellen Eigenschaften – Geschwindigkeit, Reichweite, Feuerrate und Hitpoints variieren je nach Monstercharakter. So gibt es unter anderem sagenumwobene Einhörner, feuerspeiende Drachen, steinerne Golems, mutige Bogenschützen und liebreizende, aber durchschlagskräftige Walküren. Der Haken



an der Sache: Weiße Figuren haben normalerweise auf weißen, bzw. hellen Feldern einen Stärkevorteil, schwarze Steine auf dunklen Quadraten. Nun verändern sich die Felder aber im Laufe des Spiels. Aus schwarzen Feldern werden nach einigen Zügen weiße und umgekehrt. Dazwischen liegen die entsprechenden Graustufen. Wer nicht ständig aufpaßt und entsprechend taktisch mit den Figuren hantiert, zieht schnell den Kürzeren.

Jede Figur dürft Ihr auf dem Brett, analog zum Schach, mit spezifischen Bewegungsmustern ziehen. Befinden sich zwei gegnerische Figuren auf einem Feld, verläßt man die Zugebene, gelangt in die Kampfebene und *Archon* geht in seinen Action-Modus über. Mit Joystick oder Tastatur steuert Ihr hier Euren jeweiligen Fantasy-Charakter durch unterschiedliche Landschaften und prügelt Euch im Echtzeitkampf mit dem Monster des Kontrahenten. Die Schwierigkeit, im Gegensatz zum normalen Schach, besteht darin, daß die Charaktere der beiden Parteien verschiedene Eigenschaften haben. Dadurch muß man bei seinen Zügen auch vermeintlich harmlose, langsamere oder schlechter bewaffnete Gegner berücksichtigen, denn auch diese können mächtige Feinde ins Wanken bringen. Eine schnelle Figur kann zum Beispiel den langsamen, schweren und vernichtenden Waffen leicht ausweichen. Hat eine Seite endlich die Oberhand gewonnen, geht's zurück auf das Spielbrett und der Gewinner darf mit seiner Figur auf dem eroberten Feld stehenbleiben. In jeder Partei werkelt zusätzlich ein Magier, mit dem Ihr verwundete Spielfiguren heilen könnt, Monster über das Spielbrett teleportiert oder andere Figuren in einen magischen Käfig einsperren könnt.

Ziel des Spiels ist entweder, alle Figuren des Gegners vom Brett zu fegen oder fünf Kraftpunkte auf dem Spielbrett zu besetzen und damit einen technischen Knockout zu erzwingen. *mh*

Name:	Archon Ultra
Hersteller:	SSI
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

DIE KARL-MAY-FESTSPIELE FINDEN DIESES JAHR AUF DER FESTPLATTE STATT

Für AMIGA und PC

Karl May goes Computer! Die erfolgreichste deutsche Buchreihe ist als Artventure-Umsetzung der Extraklasse aus der Zusammenarbeit zwischen Software 2000, Linel und



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

dem Karl-May-Verlag entstanden. Eine ganze Bibliothek voller digitaler Abenteuer beginnt mit dem "Schatz im Silbersee". Der Flußdampfer Dogfish stampft durch die Fluten des Arkansas. Unter den Passagieren an Bord sind Old Firehand, die Tante Droll und der gesuchte Verbrecher Cornel mit seiner Bande finsterer Tramps. Der Cornel ist im Besitz einer Karte, die zum legendären Silbersee führen soll - dem Gebirgssee hoch oben in den Rocky Mountains, in dem der Schatz eines Indianerstammes verborgen sein soll. Old Firehand, Winnetou und Tante Droll folgen der Spur des Tramps.
Eine gefährliche Verfolgungsjagd quer durch Nordamerika beginnt...

DER SCHATZ IM SILBERSEE



Features

- Komplexes interaktives Artventure
- VGA 256 Farben
- 80 VGA-Fullscreen-Bilder
- Vier Spielkapitel
- Über 2000 Sprites
- 3D-Realtime-Zoom aller Charaktere
- Digi-Sound-Effekte
- Midi-Musik zur atmosphärischen Untermalung
- Übersichtliche Bedienerführung komplett mit Maus
- Dialoge im Multiple Choice-Verfahren
- HD-Disketten
- Komplett in Deutsch



In Zusammenarbeit mit LINEL



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

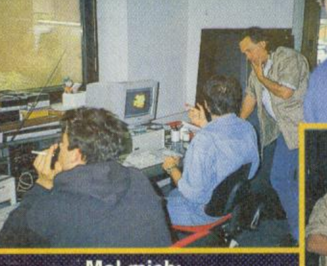
Inca II

Coktel Vision läßt's im Weltraum scheppern: In *Inca 2* fliegt Ihr gegen eine Asteroiden-Invasion.

Name:	Inca 2: Wiracocha
Hersteller:	Coktel Vision
Systeme:	MS-DOS/CD-ROM
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

Eldorado hieß der Held des ersten Teils. Im aufwendigen *Inca* verzwirnte er die vier gespaltenen Regionen des Inka-Reichs und kam zu Ruhm und Ehre. Die nächste Gefahr läßt jedoch nicht lange auf sich warten und kommt in Form eines fiesen Asteroiden angebraust. Eldorado, mittlerweile völlig vergreist, schickt seinen Sprößling Atahualpa los, um den galaktischen Sternensplitter in seine Einzelteile zu zerbröseln. Wie nicht anders zu erwarten, steckt jedoch Oberbösewicht Aguirre hinter der ganzen Sache und kontrolliert den Asteroiden. Allein an Euch liegt es nun, das Reich der Inkas zu retten.







Mal mich: Die Grafiker von Coktel haben viel zu tun



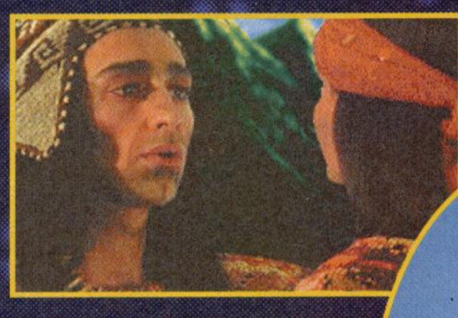




Die Mehrzahl der Zwischensequenzen wurde mit 3D-Studio und Vista Pro entwickelt

Inca 2: Wiracocha ist spielerisch ähnlich aufgebaut wie der Vorgänger. Wieder schlagt Ihr Euch durch deftige Raumgefechte und anspruchsvolle Rätseleien. Dank des Multimediums CD wird jedoch noch mehr Wert auf Grafik und Musik gelegt. So wechseln sich Unmengen 3-D-Studio-Animationen mit handgezeichneten und teilweise videogefilmten Zwischensequenzen ab. Die Charaktere wurden dabei per Videokamera gefilmt und, grafisch etwas abgespeckt, direkt ins Spiel eingebaut.

Allen bisher CD-ROM-losen PC-Besitzern sei Mut gemacht: Neben der CD-ROM-Version wird es auch ein abgespecktes Disketten-*Inca 2* geben. *kn*







Charaktere wurden per Videokamera eingefilmt (unten) und auf VGA-Format konvertiert (links)

Umsonst

Wer sich selbst von der Qualität des Coktel-Highlights überzeugen will, der sollte unser Angebot annehmen: *POWER PLAY* **verschenkt** 200 CD's mit einer *Inca 2*-Demo inklusive **CD-Soundtrack**. Seid Ihr Besitzer eines **CD-ROM-PCs**, schickt uns einfach eine Karte mit Eurer Adresse. Die ersten 200 Einsender erhalten die CD kostenlos ins Haus gebracht. Schreibt Eure Postkarte wie immer an:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Inca 2
Postfach 1304
85531 Haar.

Der Rechtsweg wird wie immer ausgeschlossen.

SoundWave32



Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: SoundBlaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound). Wenn Sie alles Zubehör schon haben, können Sie mit der SoundWave32 SE einiges sparen. Für alles ist natürlich Orchids Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS-3110 die richtige Ergänzung.



20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

Worauf warten Sie?

von ORCHID

Multimedia für Heute und Morgen

Orchid Technology GmbH • Niederlörickerstr. 36 • 40667 Meerbusch • Tel. (02132) 8 00 71 • Fax (02132) 8 00 74

Weihnachtsbonbon

Außer den Bonner Regierungsgrößen zieht es nun auch die Spielerelite in die frischgebackene Hauptstadt. Der Anlaß ist die Intel Computer Game ChampionCHIP 1993, die am 4. Dezember im Berliner ICC-Messezentrum, Halle 17, stattfinden wird. Munteres Treiben beginnt um 10 Uhr und wird voraussichtlich um 17 enden. In Kooperation mit diversen Computerherstellern und einer der führenden Computerspielfirmen, nämlich Electronic Arts, werden die angenehmen Seiten des Spieldaseins beleuchtet: An ungefähr 150 PCs, die mit Intels 80486DX2-Prozessor gewappnet sind, dürft Ihr nach Herzenslust den Joystick kreisen lassen. Neben verschiedenen Inseln, die sich einem aktuellen Spiel widmen, darf zu einem Privateer-Wettbewerb angesetzt werden. Den flugstarken Gewinner winken wertvolle Sachpreise. Für den echten Piloten wird außerdem der original Lufthansa-Airbus-Trainer zum Testen bereitstehen. Neben den spielerischen Sehenswürdigkeiten erwartet Euch jede Menge hochrangige Entwicklerprominenz und bekannte Größen der Hard- und Softwarebranche. Unter anderen wird Origin-Boß und *Ultima*-Avatar Richard Garriot, Commander in Chief Chriz Roberts und *Syndicate*-Macher Peter Molyneux mit von der Partie sein. Bis auf Volker, der in dieser Zeit in amerikanischen Gefilden weilt, wird Euch die POWER PLAY-Crew in ganzer Frische Rede und Antwort stehen. Also bis zur Intel Computer Game ChampionCHIP 1993! *cd*

Wenn Ihr eine der Freikarten ergattern wollt – dann setzt auf Eure Mimachkarte einfach noch das Paßwort: Intel Computer Game ChampionCHIP 1993 – allerdings ist Eile geboten, denn nur die ersten 50 Einsender können bedient werden



US Robotics vom Feinsten: Das Courier V32terbo quetscht Daten mit 19200 Bit/s durch die Leitungen

Cometenhaft

US Robotics stellt eine neue Modemgeneration vor: Die Courier V.32terbo Modems unterstützen den von AT&T entwickleten Quasistandard V.32terbo, der eine Verbindungsgeschwindigkeit von 19200 Bit/s zwischen den Modems ermöglicht. Geht Ihr gar mit einem zweiten Courier-Modem eine Verbindung ein, werden Übertragungsgeschwindigkeiten bis zu 21,6 KBit/s möglich. Selbverständlich verfügen die neuen Curier-Modems auch weiterhin über das US-Robotics-eigene Adaptive Speed Level (ASL), das

auch bei schlechten Telefonleitungen, durch ein sogenanntes Fall Back und Fall Forward für den Hin- und Rückkanal, einen optimalen Datendurchsatz ermöglicht. Laßt Ihr Euer Modem den Tag über an der Strippe, werden über ein zweistufiges Sicherheitssystem Eure Daten vor unbefugtem Zugriff geschützt. Das erste Sicherheitslevel "Link Security" weist schon im Verbindungsaufbau Hacker von Eurem Heiligtum ab. Dabei erscheint es dem Anrufenden als ob die Modems untereinander Verbindungsprobleme hätten. Darauf aufbauend bietet das Dial-Back-Security die Möglichkeit des automatischen Rückrufs von eingespeicherten Rufnummern. Mit der Remote Configuration könnt Ihr das Courier von einem externen PC aus konfigurieren. Wie es sich für ein modernes Modem gehört, kann das Courier faxen. Außer dem üblichen 14.000 Bit/s-Fax der Gruppe 3 wird nun erstmals auch von einem US Robotics-Modem-Fax der Class 2.0-Norm unterstützt. *cd*

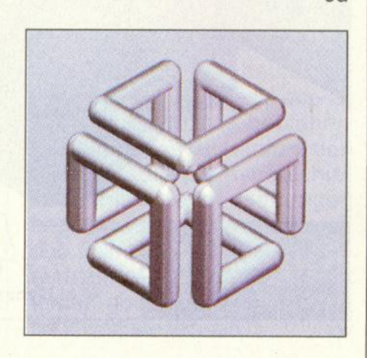
Info:	**U.S. Robotics Modem**
Hersteller:	**mms Communication Hamburg**
Preis:	**Courier V.32terbo zirka 1600 Mark**

Fazit:

Ein Modem der Extraklasse, das nicht nur für Sysops interessant sein dürfte.

Silicon Gaming

Allen Nintendo-Besitzern wärmstens ans Herz gelegt, ist das Super NES der nächsten Generation. Für die Konstruktion des vielleicht Hyper NES suchte sich Nintendo kompetente Partner: Graphic-Riese Silicon Graphics (SGI) und den führenden Hersteller von RISC-Prozessoren MIPS (ebenfalls Silicon Graphics) konnte Nintendo für das Projekt gewinnen: Gemeinsam wird man eine 64-Bit-Nintendo-Maschine entwickeln, die echte Realtime 3-D-Grafik bieten wird. Die Entwicklung steht im Rahmen von Nintendos Realismus-Entwicklung "Project Reality", das zu Nintendos Systemen der nächsten Generation führen und die erste Anwendung der sogenannten Reality Immersion Technology sein wird. Reality Immersion läßt den Spieler vollkommen in virtuelle Welten eintauchen. Dabei kann der Anwender seine Spielrealität in Echtzeit beeinflussen, mit der Reality Immersion Technology kann der Spieler zum erstenmal zum echten Bestandteil eines Computerspiels werden. Um diesen immens hohen Rechenaufwand bewältigen zu können, wird die nächste Super NES-Generation deshalb aus edelsten Zutaten bestehen: Der 64-Bit-RISC-Prozessor wird mit ungefähr 100 MHz getaktet sein. Grafisch wird es mit 24 Bit Farbtiefe, also 16,7 Millionen Farben zur Sache gehen und das Ganze kann mit den SGI-Spezialchips blitzschnell als 3D-Texture Mapping gedreht werden. Der Grafikchip wird ungefähr 100000 Polygone in der Sekunde bewegen können. Gegenüber 1000, die mit dem derzeitigen Super FX maximal möglich sind, ein beträchtlicher Fortschritt. Die weiteren Schlagworte heißen Echtzeit-Rendering und hochauflösendes Video. Das Ganze kann dann zukunftssicher auf einem HDTV-Fernseher ausgegeben werden. Verfügbar soll die Traumkonsole Ende 1995 zu einem Preis von 250 Dollar sein. Howard Lincoln, Senior Vice President bei Nintendo, meint zum neuen Super NES: "Wir haben stets gesagt, daß wir neue Hardware nur dann einführen, wenn das für unsere Kunden eine drastische Wertsteigerung bedeutet. Die Arbeit mit SGI läßt uns tatsächlich eine Generation überspringen, wenn wir geradewegs losgehen auf die 64-Bit-3D-Video-Unterhaltung." *cd*



Cool Box

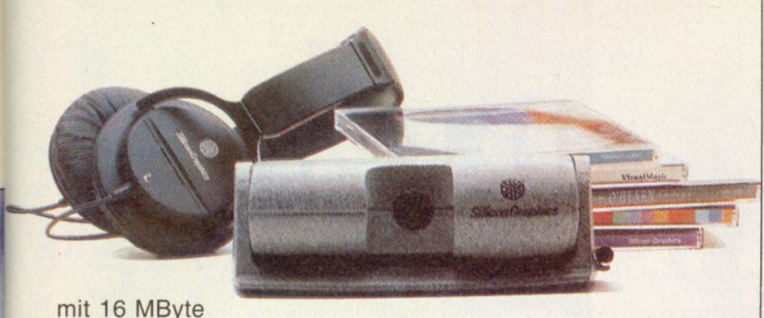
Rechenpower absolut: Videokamera, 6 Kanal Stereo-CD-Sound, superschnelle 24 Bit Grafik, ISDN-Anschluß – die INDY – das Konsolenäquivalent wird gerade von Nintendo und SGI projektiert



Die zweite erschütternde Neuigkeit des Computerriesen Silicon Graphics ist die Indy:

Die Indy ist ein Multimedia-Computer zum Anfassen: Rechenleistung und Grafikmöglichkeiten auf Silicon-Graphics Niveau, dazu alle denkbaren Schnittstellen zu Netzwerken und bereits serienmäßig dabei eine Videokamera. Nebenbei ist die Indy über eine Emulationssoftware auch Mac- und PC-kompatibel. Die Indy nutzt den gleichen Mips-64-Bit-RISC-R4000-Prozessor, der auch in der großen Schwester Indigo seinen Dienst versieht. Die Indy unterstützt bis zu 256 MByte RAM, bis zu 2 GByte interne Festplatten und sieben SCSI-Einheiten, natürlich auch CD-ROM-Laufwerke. Im Grafikbereich ist 24-Bit-Standard – die von SGI-Customchips auf die schnellste 2-D und 3-D-Grafik getunt wird, die in dieser Preislage erhältlich ist. Die Basiseinheit der Indy ist ein System, das bei SGI standardmäßig ohne Diskettenlaufwerk,





mit 16 MByte RAM (maximal bis 256 MByte aufrüstbar), einem hochauflösenden 15-Zoll-Monitor, der Tastatur, Maus und Videokamera geliefert wird. Mit dieser Ausrüstung steht Euch ein Traum-Multimediasystem der nächsten Generation zur Verfügung. Mit der IndyCam ist es möglich, ganz ein bildschirmfüllendes Echtzeit-full-motion-Video auf den Monitor zu bannen. Der Sound läuft vollständig auf der Basis von CD-Qualität und wird über sechs Kanäle gesteuert. Über die IndyCam und die eingebaute ISDN-Schnittstelle sind Video Mails und Desktop Conferencing kein Problem. Mit von der Partie wird auch eine CD mit Spielen sein. Das Ganze hat natürlich seinen Preis, unter 10900 Mark läßt keine Indy einen Pieps von sich hören. Notwendige Extras wie eine Festplatte wollen noch nachträglich besorgt werden und können den Preis für eine gut aufgerüstete Indy schon bis zu 17000 Mark anheben. Doch wenn man bedenkt, daß die ersten Amigas auch in diesen Sphären schwebten, darf man ruhigen Gewissens von der Traummaschine der nächsten Generation träumen. *cd*

Der neue Standard: Zum erstenmal wird eine Videokamera serienmäßig bei einem Computer mitgeliefert

Info:	**INDY**
Hersteller:	**Silicon Graphics**
Preis:	**ca. 11000 Mark**

Prozessorleistung:
64-Bit-Mips-RISC-Prozessor R4000
57 SPECint92, 61 SPECfp92

Speicher:
bis zu 256 MByte RAM
2 GByte Festplatte intern, bis zu 7 GByte extern

Datendurchsatz:
267 MByte/s GIO/64 System-Bus
400 MByte/s Memory-Bus
10 MByte/s Fast SCSI-2-Bus

Kommunikation:
Netzwerktauglich durch Ethernet-Anschluß
Kommunikation mit einem ISDN-Port

Fazit:

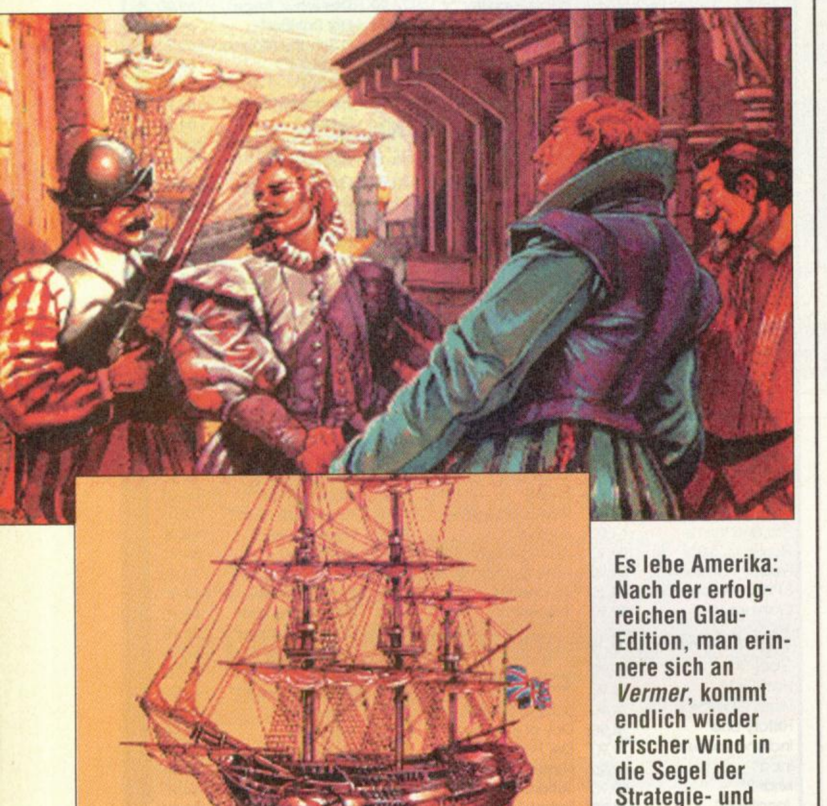
SGI ist dem Rest der Welt einen Schritt voraus: Die Indy ist die Spielemaschine der Zukunft.

Flicks!

Wie hieß noch gleich der Kameramann, der bei Dario Argentos "Suspiria" die Linse schwang? Gibt es David Lynchs Frühwerk auch auf Laserdisk? Grunzt Miss Piggy auch in Aladdin? Hat James Earl Jones im englischen Original von "Star Wars" Darth Vader wirklich die Stimme geliehen? Fragen, die uns, und jedem anderen Filmfreak unter den Nägeln brennen. Zur Aufklärung kann man sich entweder Leonard Maltins jährlich erscheinende Freak-Bibel "TV-Movies & Video Guide" kaufen, ein CD-ROM besorgen und Microsofts "Cinemania" laden oder im Import-Computerladen das MS-DOS-Programm *Flicks – Film Review Library* von Villa Crespo Software kaufen. Sage und schreibe 30000 Titel (einsamer Rekord bei kommerziellen Film, Datenbanken) schlummern in dem 10-MByte-Programm. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, eigene Eintragungen mit komfortablem Editor zu machen und so die heimische Filmbibliothek auf Festplatte zu bannen. Über eine bedienerfreundliche Maskenfunktion können außerdem verschiedene Filme oder Gattungen bequem zusammengefaßt werden. Filmbuffs können sich zudem am eingebauten Quizspiel testen und sich selbst beweisen, was sie wissen. *vw*

Hallo Amerika!

Im Jahre des Herrn 1492 entdeckten die Indianer Kolumbus, genau fünfhundert und ein Jahr später entdecken wir die Indianer. Ermöglicht wird dieses imperialistische Lehrstück durch Software 2000. Ihr neues Strategie- und Handelsprogramm versetzt uns und drei andere Hobbykapitäne hinter das Steuerrad einer Karavelle auf dem Weg in die neue Welt. Ihr heuert eine Mannschaft an, rüstet das Schiff aus und kreuzt auf einem 6400 Felder großen Ozean. Ein Zufallsgenerator sorgt dafür, daß bei jedem Spielstart die zu entdeckenden Länder neu verteilt werden. Habt Ihr die neue Welt erreicht, müßt Ihr Expeditionen ausrüsten, Dörfer erobern, Farmen bauen und Missionsstationen gründen. Fehlende menschliche Kapitäne werden dabei durch Computergegner ersetzt. Die Amiga- und PC-Versionen von Kolumbus werden wir wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe testen. *vw*



Es lebe Amerika: Nach der erfolgreichen Glau-Edition, man erinnere sich an *Vermer*, kommt endlich wieder frischer Wind in die Segel der Strategie- und Wirtschaftsspiele

Tips & Tricks-Hotline

Rat und Hilfe in allen Lebenslagen bietet unsere nagelneue **Tips & Tricks-Telefon-Hotline**. Jeden Dienstag und **Donnerstag** in der Zeit von 15 bis 17 Uhr stehen unsere international erfahrenen *POWER PLAY*-Helferlein für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern werdet Ihr fündig:

Computerspiele:
089/4613-335

Videospiele:
089/4613-336

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich oder besser, zur Arbeitsentlastung des gestreßten Doc Düse als Word / Winword-File auf Diskette, an die *POWER PLAY*-Redaktion. Mit der richtigen Adresse (aus dem Impressum) und dem Stichwort "DOC DÜSE" auf dem Kuvert wird Euer Hardware-Problem die richtige Adresse erreichen.

PREIS TERMINATOR

pc. Spezialist
38 x in Deutschland!

„Diese Seite ist befreit von überhöhten Preisen!"

Panasonic CR-562B Double Speed ROM Drive

Endlich: 300 kByte/s Datendurchsatz!

Für alle anspruchsvollen Anwendungen ist ein CD-ROM-Laufwerk mit 300 kB/s Datendurchsatz unentbehrlich! Nur so erhalten Sie fließende Bewegungen bei vielen CD-Spielen und Video-Anwendungen. Die Zukunft des CD-ROMs heißt: Double Speed!

Datendurchsatz:	300 kb/s
Zugriffszeit:	320 ms
Kapazität:	680 MB
Puffer:	64 kB
Besonderheiten:	CD ROM XA-Laufwerk, Kodak Photo-CD multisessionfähig, MPC (Multimedia PC) kompatibel, Audio-CD-fähig, elektrische Schublade (kein Caddy nötig!), automatische Linsenreinigung, Kopfhöreranschluß, Lautstärkenregler, Eject-Taste vorne
Größe:	5,25"/halbe Bauhöhe

Double Speed 444,-
Typisch pc.Spezialist!



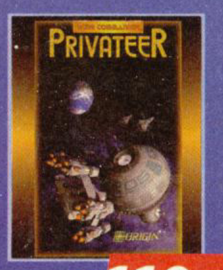
Conner Festplatte

14 ms mittl. Zugriff, AT-BUS



250 MB 399,-
Typisch pc.Spezialist!

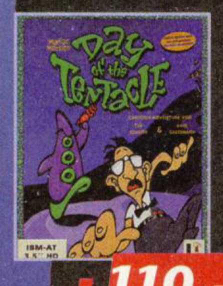
Hoher Datendurchsatz durch 64 kB internen Cache, 14 ms mittl. Zugriffszeit, 3.5" Bauweise, passend für alle gängigen PCs mit AT-BUS Controller. Auf Wunsch Einbau in einer unserer bundesweiten Werkstätten.



110,-

Privateer

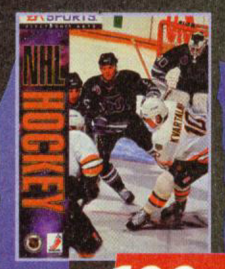
Spannendes Weltraumabenteuer! Zwischen dem Überleben in den hitzigen Weltraumkämpfen und den dunklen Geschäften zwielichtiger Typen ist der Tag eines Privateers lang, gefährlich und abenteuerlich.



110,-

Maniac Mansion 2

– Day of the Tentakel –
Verrückte Wissenschaftler, hungrige Tentakel-Monster und Zeitmaschinen. Das ist Maniac Mansion 2 (PowerPlay 7/93: „Besonders empfehlenswert")



100,-

NHL Hockey

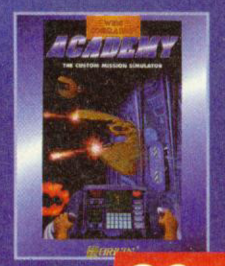
Spielen Sie die komplette NHL-Saison nach. Als Spieler, als Trainer, oder beides.
(PC PLAYER 9/93: Empfehlung!)



110,-

X-WING

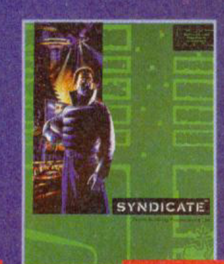
Das ultimative „Star-Wars"-Weltraumspiel.



90,-

WING Commander Academy

Kreieren Sie Ihren eigene Wing-Missionen: Navigationsflüge durch Asteroidenfelder, Bergung von vermißten Piloten, Geleitschutz für Frachter. Viele neue und interessante Features.



100,-

SYNDICATE

Erobern Sie sich als Manager eines Syndikates die Weltherrschaft.

Steuer frei!

Neue Joysticks braucht das Land: Unter diesem Motto setzte man sich beim Hardwarehersteller Tecnoplus zusammen und erarbeitete mit Leisuresoft eine neue Strategie: "Der Joystick von heute ist eigentlich viel zu teuer. Warum stellt niemand, vor allem für PCs, preisgünstige Alternativen her, die es in Sachen Qualität mit den überteuerten Konkurrenten aufnehmen können?"

So werden ab sofort für PCs drei und für Amigas zwei Leckerbissen serviert. Der *Hawk PC* ist ein Digi-Stick für lockere 20 Mark, der sich problemlos an jeden Joystickport anschließen läßt und bestens für Actionspiele oder Jump'n' Runs geeignet ist. Der *Hawk Plus PC* kostet zwar fünf Mark mehr, ist aber ein Analogstick mit integriertem Turbofeuer-Schalter. Auf Knopfdruck darf die Härte der Joystickführung eingestellt werden. Er fühlt sich erst mit Simulationen so richtig wohl. Wer zudem seinen Kumpel mit einstöpseln will, sollte sich die *Smart Cart* zulegen. Diese Karte bietet zwei Joystickports, paßt sowohl in einen XT als auch in einen Pentium und kommt mit allen Taktraten zurecht.

Amiga-Freunde mit schmalem Geldbeutel dürfen sich am einfachen *Scorpion* oder am turbogefeuerten *Scorpion Plus* erfreuen. Beide Sticks bieten sechs Mikroschalter für einen durchaus fairen Preis. *kn*

Hersteller:	Tecnoplus/ Leisure Soft
Preis:	
Hawk PC	ca. 20 Mark
Hawk + PC	ca. 25 Mark
Smart Card	ca. 40 Mark
Scorpion	ca. 13 Mark
Scorpion +	ca. 20 Mark

Fazit:

Die Tecnoplus-Sticks bieten recht viel fürs Geld, können dabei natürlich nicht mit Gravis oder Dynamics-Sticks mithalten.

Heiß auf Eis

Icequake nennt sich das neue Projekt von Defcom Software. Die Jungs aus Recklinghausen sitzen schon glatte 2 Jahre an der Eishockeysimulation, die Anfang 1994 fertig sein soll. Natürlich dürfen sich zwei Spieler gegenseitig auf die Mütze hauen und in Liga, WM oder Conquest-Modus die Schläger krachen lassen. Neben umfangreichen Statistikteil erwarten Euch 57 fiktive Gegnerteams, die sich gewaltig unterscheiden und verschieden intelligente Schiedsrichter. Auf dem Eis seht Ihr Euer Team von der Seite um das schwarzen Puck kämpfen. Nach jedem Spiel lassen sich Eure Mannen trainieren, um auch künftigen Gegnern noch gewachsen zu sein. Technisch erwartet Euch neben glasklarer Sprachausgabe vor allem die niedliche Grafik, die in ersten Vorabbildern einiges erhoffen läßt. kn

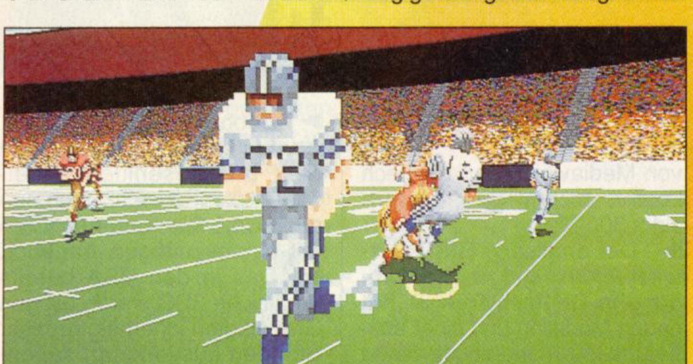


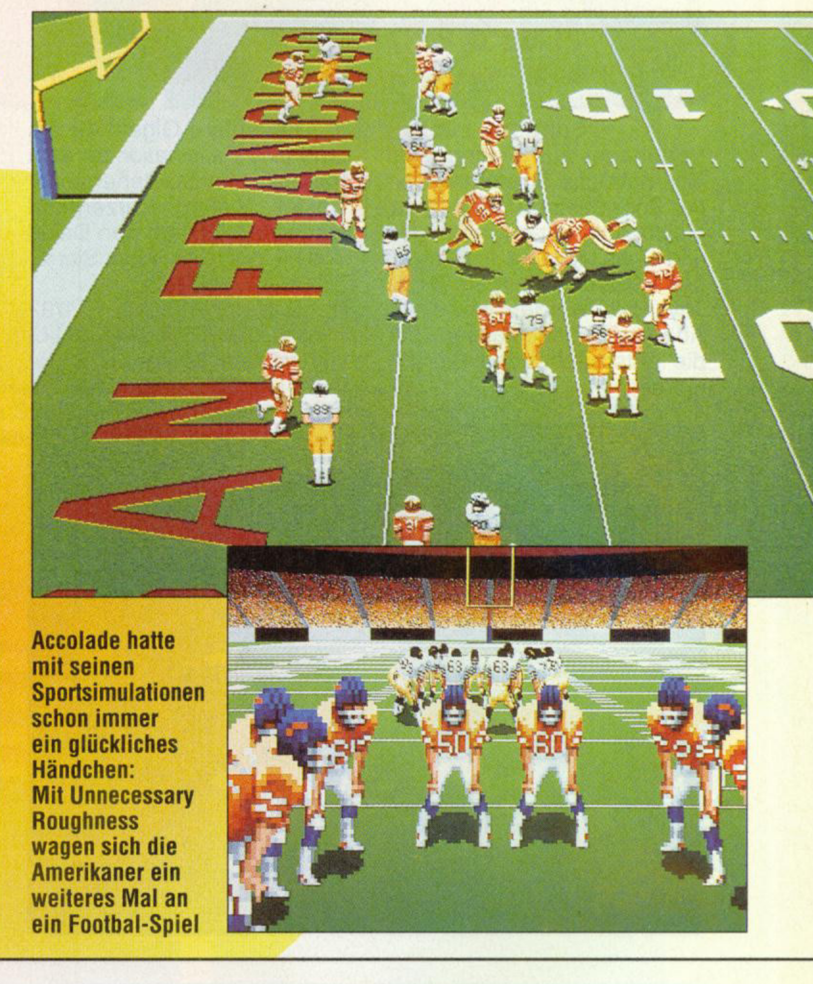
Die Icequakes drehen ihre Runden: Unter den Zuschauern hat sich übrigens ein E.T. versteckt

Touchdown!

American-Football-Simulationen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Baseball-Könner Accolade versucht schon Anfang nächsten Jahres Dynamix' *Front Page Sports: Football* mit **Unnecessary Roughness** vom PC-Football-Thron zu stoßen. Der inoffizielle *Mike-Dikta-Football*-Nachfolger glänzt dabei mit zuckersüßer 3-D-Grafik und soll zudem noch einen fetzigen Managerpart plus Playbook-Editor spendiert bekommen. Neben der tollen und hoffentlich auch sehr schnellen Grafik bietet **Unnecessary Roughness** natürlich auch Sprachausgabe.

Diese Ausgabe stammt übrigens vom US-Starkommentator Al Michaels, der schon in *Hardball 3* seine zügige Zunge schwang. *kn*





Accolade hatte mit seinen Sportsimulationen schon immer ein glückliches Händchen: Mit Unnecessary Roughness wagen sich die Amerikaner ein weiteres Mal an ein Footbal-Spiel

Kurz notiert:

Software Import Perathoner aus Eching stellt eine nützliche Spielerhilfe vor: der Zockmaster ermöglich es, gleichzeitig einen analogen und einen digitalen Joystick an den PC anzuschließen. Beide Joysticks werden an einen Adapter angeschlossen, der die entsprechenden Signale abfragt

▶ Adventure-Gigant Sierra fand eine *Fascination* an dem französichen Spielehersteller Coktel Vision: kurzerhand fusionierte Goliath den David und hat nun eine echte Sierra-Filiale in Frankreich

▶ Das in Ausgabe 11/92 vorgestellte Sonderangebot wurde vom Fehlerteufel getürkt: Die 16-Bit-Soundkarten von Mediavision und Logitech kosten nicht 150, sondern zirka 300 Mark

▶ Der englische RISC-Vorreiter Acorn setzt zu einer Landung in Deutschland an: Mit neuen Modellen und einer ausgetüftelten Marketingstrategie soll der Spieler von den englischen Systemen überzeugt werden. Eine ausführliche Vorstellung des A 5000 ist für die nächste Ausgabe geplant.



Frisch aus Amerika: Das erste 3DO erreichte gerade die Redaktion



Zwei CDs werden serienmäßig mitgeliefert: *Crash'n Burn* ist ein Autorennen, das die Möglichkeiten des 3DO andeutet.

▶ Dobble-Speed-Laufwerke werden immer billiger: Neben dem preisgesenkten Texel-Laufwerken, versucht sich nun auch USA-Distributor ProCom mit einem pfiffigen Angebot.

▶ Das in den USA bereits erhältliche 3DO war in einigen Großstädten innerhalb weniger Stunden ausverkauft, serienmäßig mitgeliefert wird das Rennspiel *Crasch'n Burn* und eine Sampler-CD. Der Preis des interaktiven Multiplayer-liegt derzeit bei 700 Dollar.

Power Charts

Wieder ist ein Monat vorbei, die POWER PLAY liegt druckfrisch in Euren Händen. Wir bieten Euch wieder die Chance, einmal Eure eigenen persönlichen Top-Spiele in der POWER PLAY vorzustellen. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein feines Computerspiel sowie ein famoses POWER PLAY-T-Shirt mit den Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
mh

Kleidsam:
Das *POWER PLAY*-T-Shirt mit Autogrammen der Redaktionscrew

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER-PLAY*-Leser Maximilian Stoll aus München seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Maximilians persönliche Hitliste:

1. Day of the Tentacle
2. Aces over Europe
3. NHL Hockey



Titel	Hersteller
1. Prince of Persia 2	Broderbund
2. X-Wing	LucasArts
3. Strike Commander	Origin
4. Eye of the Beholder 3	SSI
5. Alone in the Dark	Infogrames
6. The 7th Guest	Virgin
7. Betrayal at Krondor	Dynamix
8. Freddy Pharkas	Sierra
9. Seal Team	Electronic Arts
10. Comanche: Mission Disk 1	Novalogic

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle

Titel	Hersteller
1. World Class Cricket	Audiogenic
2. Gunship 2000	Microprose
3. Championship Manager '93	Domark
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. Reach for the Sky	Virgin
6. Premiere Manager	Gremlin
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. The Chaos Engine	Renegade
9. Flashback	Delphine Software
10. Desert Strike	Electronic Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Syndicate
2. History Line
3. Indy Jones
4. Dune 2
5. Eishockey Manager

Super NES
1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. Star Wing
4. Striker
5. Super Star Wars

MS-DOS
1. Day of the Tentacle
2. Syndicate
3. Strike Commander
4. X-Wing
5. Indy 4

Mega Drive
1. Shining Force
2. Jungle Strike
3. Street of Rage
4. Desert Strike
5. Sonic 2

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(14)	Syndicate	Electronic Arts	3. Monat
2.	(6)	Indy 4	Lucasarts	14. Monat
3.	(7)	Day of the Tentacle	Lucasarts	3. Monat
4.	(3)	Strike Commander	Origin	5. Monat
5.	(1)	X-Wing	Lucasarts	6. Monat
6.	(4)	Civilization	Microprose	19. Monat
7.	(5)	History Line 1914-1918	Blue Byte	8. Monat
8.	(16)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	22. Monat
9.	(12)	Formula One Grand Prix	Microprose	11. Monat
10.	(18)	Sensible Soccer	Renegade	12. Monat
11.	(20)	Comanche	Novalogic	8. Monat
12.	(8)	Monkey Island 2	Lucasarts	20. Monat
13.	(11)	Dune 2	Vrigin	2. Monat
14.	(-)	Wing Commander 2	Origin	1. Monat
15.	(10)	Das Schwarze Auge	Attic	2. Monat
16.	(-)	Pinball Phantasies	21st Centurie	1. Monat
17.	(13)	Eishockey Manager	Software 2000	4. Monat
18.	(-)	Super Mario Kart	Nintendo	1. Monat
19.	(15)	The Chaos Engine	Renegade	4. Monat
20.	(-)	Star Wing	Nintendo	1. Monat

Ultima-tiv



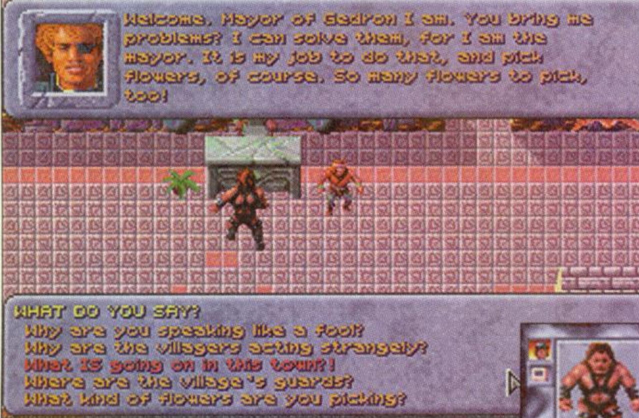
Geheimgang: Durch diese hohle Gasse müssen wir gehen

Dark Sun

Shattered Lands

Wer auf Athas unterwegs ist und seinen Luxuskörper nicht mindestens zentimeterdick mit Sun-Blocker einspachtelt, ist bald so rot wie eine Tomate. Anders als bei uns ist die Umwelt aber nicht ozonlochgeschädigt, sondern stöhnt unter zuviel magischer Energie. Die örtlichen Zauberer haben sich, wie weiland der unselige Saruman, zur dunklen Seite der Macht bekannt und zum Ärgereinstand die Sonne ordentlich angefackelt. Aus dem einstmals blühenden Planeten Athas wird so eine wasserlose Gluthölle. Wo sich früher die Wellen der Ozeane an fruchtbaren Gestaden brachen, breitet sich heute eine endlose Salzwüste aus – der "Silt". Brutstätte für Mutationen, Halsabschneider und grausige Monster. Der Rest der Zivilisation hat sich in Stadtstaaten organisiert, brutal geknechtet von den Nachkommen der Zauberkaste. Die spielen sich inzwischen als Halbgötter auf, haben die eine Hälfte der Bevölkerung versklavt und lassen die andere Hälfte zur Belustigung der Oberklasse als Gladiatoren in der Arena auftreten. Die letzten freien Bürger von Athas haben sich in Nomadendörfern, versteckt in der Slit-Wüste, organisiert. Unsere Aufgabe in diesem heißen Spiel: Auf den Spuren des alten Spartakus wandeln und einen Sklavenaufstand anzetteln. Nur wer zahlreiche Aufträge erfüllt und so das Vertrauen der Wüstenrenegaten gewinnt, hat eine Chance im Endkampf gegen den Ortsstinkerich Tectuktitlay.

SSI greift auch im neuen Rollenspiel wieder auf bewährtes Sagenmaterial der amerikanischen Großmagierfirma TSR zurück. — Das *Dark Sun*-Szenario ist ein weiterer Ableger der berühmten "Advanced Dungeons & Dragons"-Welten von Gary Gygax. Spieler, die irgendwann in ihrer Computerkarriere ein SSI-Spielchen bearbeitet haben, werden sich auch im *Dark Sun*-Szenario sehr schnell zurechtfinden. Die vierköpfige Party setzt sich aus den bekannten Rassen Mensch, Elf, Halb-Elf und Halblingen zusammen. Neu stellen sich vor: Half-Giants, freundliche Riesen aus der großen Wüste, Muls, eine Mischung aus Menschen und Zwergen und Thri-kreen, intelligente Insektenabkömmlinge. Alle neuen Rassen sind multicharakterfähig, Thri-kreen können keinerlei Rüstung benutzen, sind aber durch den angeborenen Chitinpanzer ausreichend geschützt. An Klassen bewerben sich Kämp-



Plaudertaschen: Sag beim Abschied leise "Klick mich"



Charakterbild: Die Werte des Übermenschen auf einen Blick



Dark Sun – The Shattered Lands vereint in sich alle AD&D-Tugenden, die wir auch von den anderen SSI Rollenspielen gewohnt sind. Das sonnenglühende Wüstenszenario ist ein echter Knaller, die Story verdichtet sich im Laufe der Handlung aus zahlreichen Subplots zu einem gehaltvollen Neuzugang im Fantasy-Genre, die Landschaft ist detailliert und abwechslungsreich und wird auch für weitere Programme genug Abenteuerfutter liefern. Zu allem Überfluß habe ich endlich meinen geliebten strategischen Rundenkampf wieder – dafür schicke ich alle stumpfen Icon-Klick-Echtzeitkämpfe gerne in die Wüste. Und doch, Meckerpunkte bleiben SSIs Neuversuch nicht erspart. Trotz allem Playtesting mogelt man uns ein paar Bugs unter – wundert Euch nicht, wenn das Programm alle zwei Stunden stehenbleibt. Durften wir früher fast überall unser Camp aufschlagen, müssen wir jetzt mit ca. zehn Rastplätzen im Spiel vorliebnehmen. Selten dämlich, daß man also erst nach einem Kampf über den halben Kontinent latschen oder den Teleporter benutzen muß, um einen Campingplatz zu finden. Auch die Maussteuerung ist dringend renovierungsbedürftig. Wer einen größeren Bereich absuchen muß, der holt sich leicht einen Krampf im Mausfinger – bitte fürs nächste Mal einen intelligenteren Cursor vormerken. Leider hat sich das Automapping als Ritter-Weichei-Standard allgemein durchgesetzt, aber bei *Dark Sun* übertreibt man deutlich. Gleich das ganze Gebiet, inklusive aller Insassen abdecken, ist übertrieben und nimmt das Überraschungsmoment. Das *Dark Sun*-Szenario ist ein interessanter Neuzugang, kann aber bis zum finalen Hitzschlag noch etwas Feintuning vertragen.

fer, Gladiatoren, Ranger, Diebe, Priester, Preserver und Psioniker um Aufnahme in die Party. Die neue Klasse der Preserver übernimmt die liebgewonnenen Zauberaufgaben, Psioniker dagegen sind telepathisch begabt und können sowohl defensiv oder offensiv tätig werden. Preservern und Priestern stehen jeweils über 60 Zaubersprüche in fünf Leveln zur Verfügung, Psioniker dürfen zusätzlich 34 unterschiedliche mentale Fähigkeiten einsetzen. Alte AD&D-Hasen treffen sowohl auf jede Menge altbekannter Zaubersprüche, als auch auf viele neue. Namen wie "Evard's Black Tentacles", "Melf's Minute Meteors" oder "Adrenalin Control" versprechen viel Kurzweil beim Monstertilgen.

Wie immer, können wir die Charakterwerte der Kämpfer selber auswürfeln und auf Wunsch auch modifizieren. Je höher wir in den Leveln steigen, desto besser entwickelt sich unsere Truppe. Ist das Erfahrungspunktekonto aufgefüllt, werden wir vom Programm automatisch befördert.

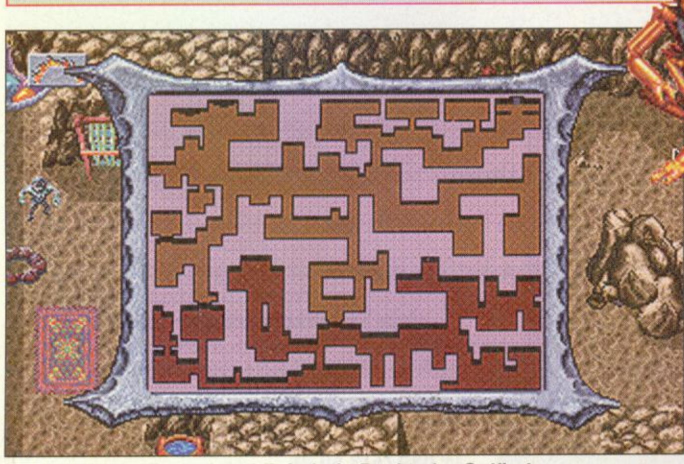
Während uns SSI bisher fast immer mit drei Spielperspektiven beglückte – 3D-Grafik, Isometrie-Kampf und Reiselandkarte – bestreiten wir unsere *Dark Sun*-Abenteuer ausschließlich auf einer Pixellandschaft, die, wie bei den *Ultima*-Konkurrenzprodukten von Origin, schräg von oben gezeigt wird. Unsere Party schlendert für gewöhnlich als Sammel-Icon über den Bildschirm, treffen wir auf unfreundliches Getier, löst sich die Gruppe auf und darf getrennt in den Kampf eingreifen. Wie in den alten SSI-Spielen, steuern wir die Aktionen jedes Charakters einzeln oder lassen ihn automatisch vom Computer führen. Wir können mit Fernwaffen feuern, mit Schwertern, Keulen oder Äxten zuhauen, einen magischen Gegenstand benutzen oder ein Zauberkunststückchen loslassen. Vor Beginn des Spiels dürfen wir den Schwierigkeitsgrad wählen und treffen so auf unterschiedlich starke Monster. Das Spielareal ist aufgeteilt in gleichgroße über- und unterirdische Abschnitte, in denen wir uns frei bewegen können. – Verlassen wir das Areal, wird ein neuer Bereich nachgeladen. Damit's etwas schneller geht, dürfen wir im Laufe des Spiels einige Teleporter aktivieren, um die Wege abzukürzen. Zur optimalen Orientierung dürfen wir jederzeit eine Übersichtskarte des ganzen Gebiets einblenden, auf der sogar die Positionen von Freund und Feind markiert sind. Treffen wir in den wüsten Weiten von Athas tatsächlich mal auf einen freundlich gesonnenen Charakter, dann führen wir Menügespräche oder dürfen ein paar Gegenstände kaufen. Alle Aktionen können entweder mit der Tastatur oder der Maus ausgeführt werden. Ein Druck auf die rechte Maustaste genügt, und der Cursor verwandelt sich in das entsprechende Symbol. Wir können einfach nur durch die Landschaft spazieren, andere Leute zum Gespräch animieren, mit Gegenständen hantieren und natürlich zuschlagen. *vw*

Hau den Lukas: Gefechte werden rundenweise ausgetragen

Röstradius: Zielen mit dem Feuerball-Icon und der Zaubermaus

gut

Kein Wunder, daß SSI den altbekannten und auf Computern ziemlich ausgelutschten AD&D-Welten *Forgotten Realms* und *Dragon Lance* den Laufpaß gab und mit *Dark Sun* das herkömmliche AD&D-Computerrollenspiel endgültig aufs Altenteil schob. Immerhin lief TSR's *Dark Sun* den Kollegen schon im letzten Jahr den Rang als beliebteste Table-Board-Reihe ab. Das neue Szenario hat durchaus das Potential, der Konkurrenz das Fürchten zu lehren: Die Storymischung aus Mad Max und römischer Sklavenhatz verweist dröge Fantasy-Schmonzetten auf die Plätze. Der Nachwuchs-Spartacus friemelt mit wachsender Begeisterung seine brandneue Gladiatorenschar zusammen und bestaunt die reichhaltige athasche Flora und Fauna. Nach der ersten Begeisterung über das frische Spielsystem, die knuffigen Rassen und Klassen treibt jedoch ein laues Wüstenlüftchen ein paar Sandkörner ins Spielgetriebe. Die Benutzerführung löchert beispielsweise die Geduld des Exsklaven wie ein Kaktus ein Blatt Papier, die Suche nach einem Rastplatz für erschöpfte Helden ist manchmal schwieriger als das Auffinden eines Softdrinks in der Sahara. Bereinigt SSI noch die letzten Kinderkrankheiten des neuen Spielsystems, gibt's von mir auch das freundlichste Gesicht.



Automapping: Freund und Feind als Punkte im Gelände

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 73%

Grafik: 62% Sound: 77%
Schwierigkeit:
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2MByte RAM, 15 MByte Festplatte
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland
Geplant für: –

COKTEL VISION

PRÄSENTIERT

INCA II

WIRACOCHA

AM BILDSCHIRM AB NOVEMBER 1993

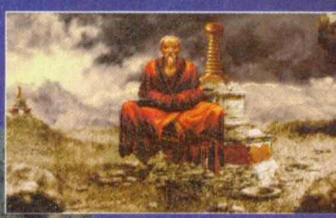
Für PC HD und PC CD ROM (Speech Pack erhältlich für die PC HD- Version)



Bildschirmfüllende Szenen


Zahlreiche Darsteller, deutsche Dialoge


Weltraumgefechte


Rätsel-Abenteuer



BBS Nr.: 06107 - 930-222

COKTEL VISION

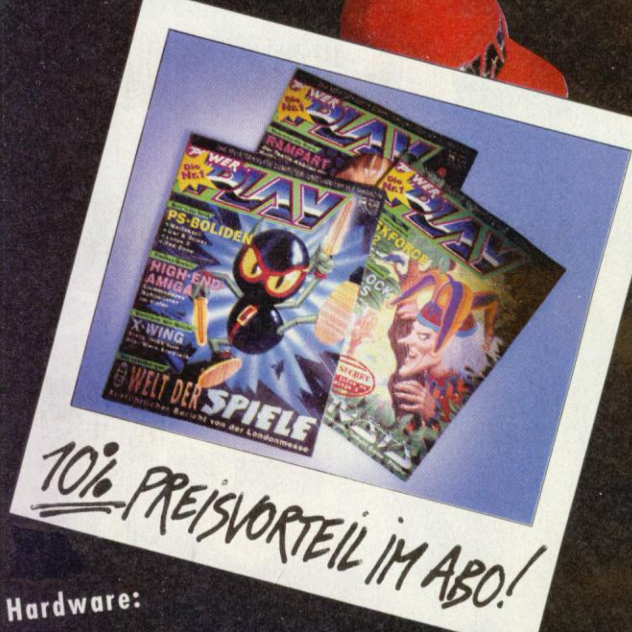
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BOMICO GmbH
Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach



Das Power Play-Abo bringt Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten Computer- und Videospiele: Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware: Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks für die schwierigsten Spiele: Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir, wenn Du Dir Dein Abo holst. Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



Keiner hätte es geglaubt: Flüssig scrollende 3-D-Dungeons und Städte auf dem Amiga



Final Fantasy läßt grüßen: Per Sternenschiff fliegen wir zu den Monden

mplett verschüttet, dafür entanden völlig neue Höhlensyeme. Damit nicht genug der ographischen Veränderun-n: Im Verlauf des Abenteus verlaßt Ihr den Planeten d bereist außerdem verhiedene Monde Lyramions. gilt es beispielsweise, nen Waldmond, einen Wüenmond und einen Eistranten zu erkunden.

Thalion gab sich nicht damit frieden, nur das Spielfeld zu dern und zu vergrößern, auch an Benutzerführung und den Grafiken wurde in den letzten zwei Jahren gefeilt. Die auffälligste Neuerung sind die Labyrinthgrafiken. So wird in den *Ambermoon*-Labyrinthen nicht mehr "blockweise" umgeschältet, sondern gescrollt. Wir kennen dieses System aus *Ultima Underworld* – fairerweise muß gesagt werden, daß Thalion als erstes dieses Grafiksystem vorgestellt hat. Allerdings warten die *Ambermoon*-Dungeons nicht mit runden

Mit dem Zauberbuch im Gepäck, hauen wir jeden weg



Kammern oder Steigungen wie die Kellerkollegen von Origin auf. Die neue Dungeon-Darstellung zehrt natürlich an der Prozessor-Power des Amigas. Bei entsprechend niedrigerer Rechenkraft – beispielsweise beim 500er – läßt sich auf Wunsch die Decken- und Bodengrafik ausblenden. Kommt es zum Kampf mit Monstern, wird, wie aus *Amberstar* bekannt, auf einen speziellen Kampfschirm umgeblendet. Hier seht Ihr die Monster in 3-D auf Eure Truppe anrücken, in einem Feld am unteren Bildrand werden die

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (70,80 DM) ☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift PPDH94

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

---

1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich un

Die stä

für die schwier

2 Die Baseball

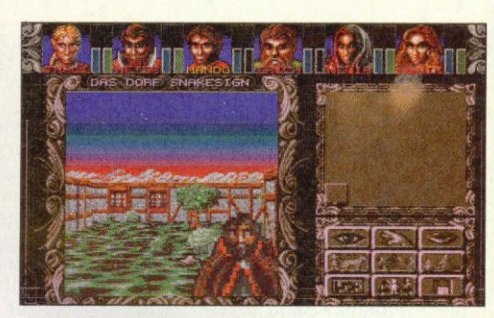
DEIN SUPER-GESCHENK

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Thalion strikes Back



Hmm ... Drachen flambiert. Wohl dem, der den Flammensturm kennt.



Keiner hätte es geglaubt: Flüssig scrollende 3-D-Dungeons und Städte auf dem Amiga



Final Fantasy läßt grüßen: Per Sternenschiff fliegen wir zu den Monden

Ambermoon

Das Gütersloher Softwarehaus Thalion kehrt nach dem Actionspiel *Lionhart* und der Flugsimulation *Airbus 320* zu seinen Wurzeln zurück und präsentiert nach fast zwei Jahren Abstinenz wieder ein Rollenspiel: *Ambermoon*. Es spielt zwar wie der Vorgänger *Amberstar* auf dem Planeten Lyramion, aber seit den Abenteuern um die 13 Bruchstücke des *Amberstar*, hat sich einiges in Lyramion getan. Um dem Spieler eine komplett neue Landschaft samt neuer Städte zu bieten, ohne gleich den kompletten Schauplatz zu wechseln, ließ sich die Programmierercrew um Eric Simon, Karsten Köper und Jury Hornemanm etwas Besonderes einfallen. Kurzerhand wurde Lyramion zum Katastrophengebiet erklärt: Einer der Trabanten, die den Planeten umkreisen, machte sich selbständig, verließ seine Umlaufbahn und prallte auf Lyramion. Durch den Einschlag und die folgenden Vulkanausbrüche, Erdbeben und Flutwellen wurden die aus dem ersten Spiel bekannten Städte weitestgehend vernichtet und die Landschaft verwüstet. Das Inferno hat Methode: Wo vorher Berge waren, schillern nun tiefe Seen, wo früher flaches Land ungehindert passiert werden konnte, versperren nun Gebirgsketten dem Wanderer den Weg, alte Dungeon-Systeme wurden durch den Aufprall komplett verschüttet, dafür entstanden völlig neue Höhlensysteme. Damit nicht genug der geographischen Veränderungen: Im Verlauf des Abenteuers verlaßt Ihr den Planeten und bereist außerdem verschiedene Monde Lyramions. So gilt es beispielsweise, einen Waldmond, einen Wüstenmond und einen Eistrabanten zu erkunden.

Thalion gab sich nicht damit zufrieden, nur das Spielfeld zu ändern und zu vergrößern, auch an Benutzerführung und den Grafiken wurde in den letzten zwei Jahren gefeilt. Die auffälligste Neuerung sind die Labyrinthgrafiken. So wird in den *Ambermoon*-Labyrinthen nicht mehr "blockweise" umgeschaltet, sondern gescrollt. Wir kennen dieses System aus *Ultima Underworld* – fairerweise muß gesagt werden, daß Thalion als erstes dieses Grafiksystem vorgestellt hat. Allerdings warten die *Ambermoon*-Dungeons nicht mit runden Kammern oder Steigungen wie die Kellerkollegen von Origin auf. Die neue Dungeon-Darstellung zehrt natürlich an der Prozessor-Power des Amigas. Bei entsprechend niedrigerer Rechenkraft – beispielsweise beim 500er – läßt sich auf Wunsch die Decken- und Bodengrafik ausblenden. Kommt es zum Kampf mit Monstern, wird, wie aus *Amberstar* bekannt, auf einen speziellen Kampfschirm umgeblendet. Hier seht Ihr die Monster in 3-D auf Eure Truppe anrücken, in einem Feld am unteren Bildrand werden die



Mit dem Zauberbuch im Gepäck, hauen wir jeden weg



Auf diesem Mond ist ganz schön was los: Dieser Drache ist besonders sauer.



Alle Achtung: Besser kann man ein Rollenspiel für die Amiga-Familie wohl kaum noch machen. Karsten, Eric, Jury & Co. haben sich in den letzten zwei Jahren sichtlich nicht auf den Amberstar-Lorbeeren ausgeruht, sondern die Bernstein-Saga konsequent weiterentwickelt. Schon bevor Ultima Underworld die Rollenspielwelt komplett umkrempelte, zeigten die Kellerkünstler von Thalion der staunenden Fachwelt ("Wie habt Ihr denn das gemacht?") sanft scrollende 3-D-Dungeons auf Commodores Flaggschiff. Zwar müssen wir auf Underworldsche Feinheiten wie Biegungen, Gefälle, Steigungen und runde Räume verzichten, aber die Ambermoon-Katakomben sind dafür weitläufiger und um einiges umfangreicher als die der texanischen Kollegen. Thalions Technofeuerwerk hört glücklicherweise nicht bei den Dungeons auf: Die pixelfeinen Oberweltgrafiken, die furiosen Zaubersprucheffekte und das eindrucksvolle Intro beweisen, daß Rollenspiele "Made in Germany", nicht nur spielerisch salonfähig sind, sondern auch in Sachen Präsentation den Vergleich nicht zu scheuen brauchen. Allerdings hat der Grafik-Overkill einen entscheidenden Haken: Zwar läuft Ambermoon auch auf 500ern, aber erst ab einem Amiga 1200 flutschen die Dungeonbilder in erträglicher Geschwindigkeit über den Bildschirm. Wohl dem, der dem schlafen Normalprozessor des Amigas mit einem Turbozusatz hilfreich unter die elektronischen Arme greifen kann. Ebenfalls im Vorteil ist der Besitzer einer Festplatte: Immerhin belegen die Ambermoon-Daten insgesamt neun Disketten. Die Diskettenwechselei hält sich zwar in Grenzen, aber der Komfort einer Harddisk bleibt ungeschlagen. Wer noch keine Festplatte hat, sollte sich nun wirklich eine zulegen. Ein besonderes Schulterklopfen geht an Thalion für die Entschärfung einiger Haken und Ösen der Amberstar-Benutzerführung und das schmucke Automapping – die Idee mit den Teleporterpunkten ist schlichtweg brillant. Aber nicht nur in technischer Hinsicht zeigt Ambermoon der Konkurrenz gehörig die Zähne: Die spannende und streckenweise recht humorvolle Geschichte hat echte Romanqualität. Da übersieht man gerne den streckenweise recht deutlichen Einfluß fernöstlicher Rollenspielperlen wie Final Fantasy. Bleibt zu hoffen, daß die Amiga-Gemeinde den Aufwand auch gebührend honoriert und Ambermoon kauft. – Sonst könnte es passieren, daß Thalion umsattelt, und der dritte Teil der Bernsteinsaga nur noch für den PC erscheint.



Lesen bildet: In der Untergrundbibliothek gibt´s jede Menge Bücher



Eiskalt erwischt: Der Eissturm friert den letzten Gegner ein

Charaktere taktisch günstig postiert und verschoben. Neu dabei sind die zahlreichen Grafikeffekte der Zaubersprüche: Beim "Feuersturm" beispielsweise lodern Flammen über den kompletten Bildschirm, beim "Erdbeben" rumpelt eine Steinwelle in die überraschte Gegnerschar, murmelt Ihr einen "Schneesturm", fegt ein Eiswind durchs Gewölbe. Damit Ihr Euch nicht in den Verliesen verlauft, gibt es eine gegenüber *Amberstar* komplett überarbeitete Karte, die die Umgebung nebst Schatzkisten, Fallen und Türen automatisch mitzeichnet. Ein besonderes Feature der Karte: An speziellen Stellen im Spiel werden Teleporterpunkte auf die Karte gesetzt. Um später zu der Stelle zurückzukommen, müßt Ihr nicht mehr durch alle Gänge schlurfen, sondern klickt auf der Karte einfach die Markierung an. Dies ist beispielsweise in Städten besonders praktisch, wo sich vor jedem Geschäft ein solcher Teleporterpunkt befindet. Während die Labyrinthe und Städte in 3-D-Grafik zu sehen sind, sind die Oberwelt und einige Gebäude in der Draufsicht zu sehen.

Gesteuert wird die sechsköpfige Heldencrew (fast) komplett mit der Maus. Per Klick stapft Ihr durch die Dungeongänge, untersucht die Charakterwerte, kauft in Läden neues Zubehör ein und parliert mit den zahlreichen Einwohnern Lyramions. Bei Gesprächen mit anderen Spielfiguren kommt wieder das Stichwortsystem (gab´s schon in *Amberstar*) aus dem Vorgänger zum Zuge: Wird Euch während der Unterhaltung etwas Wichtiges gesagt, taucht das entsprechende Wort farbig markiert in einer Liste wieder auf. Um nähere Informationen vom Gesprächpartner zu erfahren, reicht nun ein Mausklick auf den passenden Schlüsselbegriff. *mh*



Feinschmecker: Die Pilze auf diesem Mond sehen nicht genießbar aus



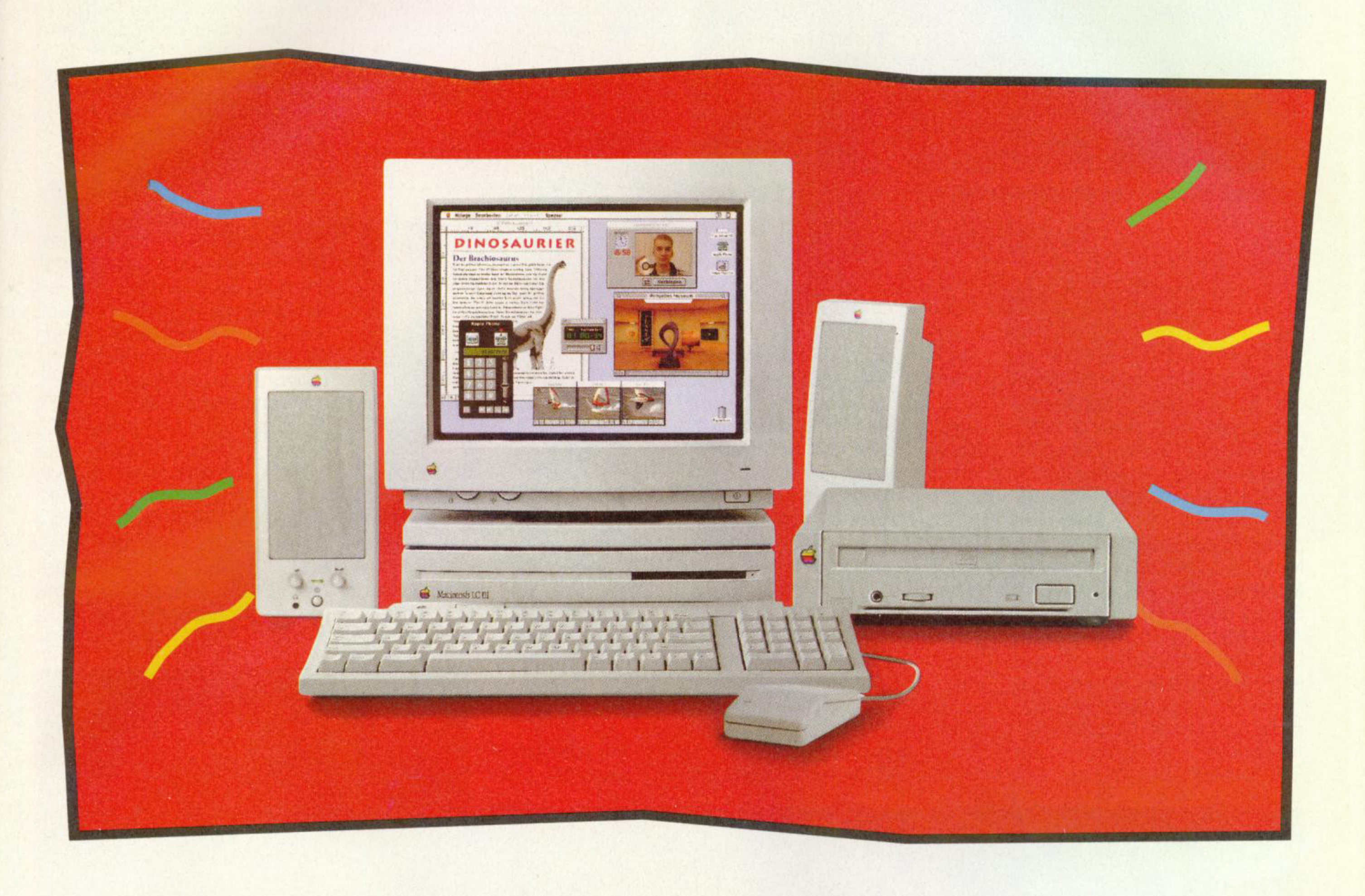
Sag mir wo die Schätze sind: Das Automapping von *Ambermoon* ist komfortabel



Alles im Überblick: Die meisten Gebäude sind in der Draufsicht zu sehen

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Thalion	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Thalion	
AMIGA	**88%**
Grafik: 85%	Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: mehr Speicher, Zweitlaufwerk, Festplatte, Turbokarten	
Geplant für: MS-DOS	

Der Bessere gewinnt? Na dann:



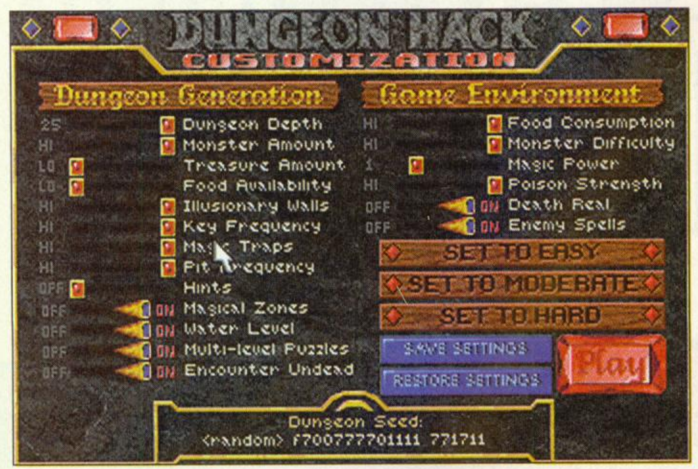
Wir schreiben das Jahr 2038. Die Menschheit muß innerhalb von 10 Jahren beweisen, daß sie friedlich ist. Sonst wird sie von einer kosmischen Allianz für immer vernichtet. Das Problem: Eine geheime Macht will die Weltgeschichte sabotieren, um die Menschheit ins Verderben zu stürzen. Du bist Mitglied von Temporal Protectorate, einem Agenten-Eliteteam. Deine Aufgabe: In die Vergangenheit reisen und die Sabotage mit allen Mitteln verhindern. Der Name des Spiels: The Journeyman Project. Die Meinung der Experten: Kein Spiel ist realer. *Maximale Bildqualität* wie in einem echten Spielfilm. Was Du dafür brauchst, siehst Du oben: Einen anständigen Macintosh Computer mit CD-ROM-Laufwerk. Worauf Du übrigens noch jede Menge andere Spiele spielen kannst. Und das Schönste daran: Es wird Deinen Eltern schwerfallen, ein besseres Weihnachtsgeschenk für Dich zu finden. Denn Du kannst damit nicht nur spielen, sondern Hausaufgaben machen, rechnen, schreiben, zeichnen, Musik komponieren, Englisch lernen, und und und. Die meisten nennen das Multimedia. Wir nennen es Apple Macintosh. Und wir würden Dir das Ganze gern mal zeigen. Auf unserem Apple Multimedia Festival. Vom 15. November bis zum 3. Dezember bei Deinem Apple Händler. Ruf uns einfach an. Kostenlos unter **0130/7978.** Dann sagen wir Dir, wo Du den nächsten Händler findest. Und niemals vergessen: Der Bessere gewinnt!

Apple Multimedia Festival

Apple Macintosh. Unbegreiflich begreiflich.

Apple®

Remake-Rummel



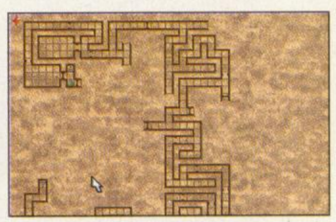
Per Menü läßt sich das Wunschlabyrinth entwerfen

gut

Mit dem Ur-Alt *Hack* habe ich mir so manche Nacht um die Ohren geschlagen. Der Reiz des Spiels lag einfach im Überraschungsmoment: "Was erwartet mich hinter der nächsten Gangbiegung, welche Gefahren lauern hinter dieser Tür?" Auf Puzzles und ausgefeilte Grafik konnte *Hack* durchaus verzichten, das Spiel machte schlichtweg Spaß. Kein Wunder, daß SSI sich diesen Dauerbrenner als Vorlage schnappte, um daraus eine zeitgemäße Neuauflage zu basteln. Den Wandel vom Primitiv-Dungeon zum Nobelkeller hat der Oldtimer weitestgehend unbeschadet überstanden. Zwar wird der urige Simpelcharme durchs fesche Outfit überrollt, aber dies wird durch eine ganze Menge neuer Features wieder wett gemacht. *Dungeon Hack*-Spieler müssen weder auf knackige Monster oder fetzige Puzzles verzichten, die Zufallsdungeons bieten genügend Stoff für Monate. Klar, daß sich das vereinfachte *Dungeon Hack*-Prinzip nicht mit knallharten Epen wie *Ultima* messen kann, aber das tut dem lockeren Vergnügen keinen Abbruch. Warum allerdings Kleinigkeiten wie Läden (gab's im Oldie) fehlen, bleibt schleierhaft.

Dungeon Hack

Es gab einmal eine Zeit, in der ein Spiel namens *Hack* die Krone der Rollenspielschöpfung trug. Statt gigantischer Grafik und orchestralen Soundorgien, fesselte *Hack* und dessen jüngerer Verwandter, *Nethack*, den Spieler mit purer Simplifizierung an den Monitor. Das Labyrinth nebst Monstern, Gegenständen und Shops wurde durch schlichte Ascii-Zeichen (also Buchstaben und Satzzeichen) dargestellt und Puzzles waren Mangelware. Trotzdem verirrten sich Tausende Begeisterter *Hack*er in den Untiefen des schmucklosen Dungeons. Für heutige High-Tech-Rechner hat SSI den Oldtimer wieder aus der Versenkung geholt und zeitgemäß aufgebohrt. Grafisch orientiert sich *Dungeon Hack* an der *Eye of the Beholder*-Reihe, spielerisch hat *Hack* das Kommando. Ihr sucht Euch aus den bekannten AD&D-Rassen und Klassen einen Solocharakter aus und stellt Euch in einem Spezialmenü das Wunschlabyrinth zusammen. Hier variiert Ihr nicht nur den Schwierigkeitsgrad, sondern legt fest, wieviele Etagen der eigene Keller haben soll (bis zu 25 Levels), wie häufig Monster, Schatzkisten, Schlüssel, Nahrungsmittel und Fallen auftauchen, ob Gegner Magie benutzen können oder nicht, Untote durchs Dungeon toben und Etagen unter Wasser stehen. Der Computer stellt aus Euren Angaben ein passendes Wunschdungeon zusammen. Wer keine Lust auf das Dungeon Marke Eigenbau hat und auf Überraschungen Wert legt, kann auch einen Zahlencode eintippen und sich ein Zufallslabyrinth auswürfeln lassen.



Die Karte der Marke "Extragroß"

Gespielt wird à la *Eye of the Beholder*. Per Maus klickt Ihr Euren Helden durch die Gänge, sammelt Gegenstände auf, öffnet Türen und müßt Fallen deaktivieren. Durch's Versemmeln von Monstern und Lösen von Rätseln sammelt Ihr Erfahrungspunkte und steigt die Beförderungsleiter hinauf. *mh*

Wir basteln uns einen Charakter

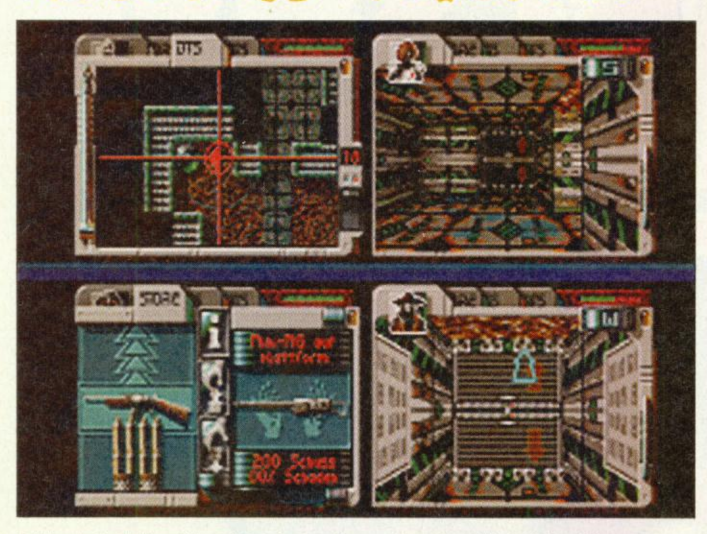
Reich mir die Hand zum Gruß, damit ich dir keine reinhauen muß

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS	69%

Grafik: 68% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 16 MHz, 1 MB, 6 MB auf Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: –

Quadratlatscher


Bildsalat: Jeder Charakter hat seinen eigenen Mini-Bildschirm

Hired Guns

Keine Frage, die Entwickler von DMA-Design haben sich um den Amiga verdient gemacht – Allein für ihr kongeniales *Lemmings* gebührt ihnen unser ewiger Dank. Ihr Folgeprodukt, Robot-Terminator *Walker* war dagegen schon von härterem Kaliber und bot Anlaß zu pazifistischem Stirnrunzeln. Auch mit *Hired Guns* verläßt man wieder den Pfad der Lemmingschen Friedfertigkeit und stürzt sich thematisch und spielerisch in die eisenhaltige Neuzeit des 23. Jahrhunderts.

Mit dem Dropship werdet Ihr irgendwo in dem chaotischen Lacaille System abgesetzt und müßt dort umgehend für Ordnung sorgen. Eure Werkzeuge bei dieser kriegerischen Aufräumaktion – menschliche und androide Söldner, die sich gegen Bezahlung in Eure Dienste stellen. Ihr habt dabei die Wahl zwischen zwölf knallharten Jungs, Mädeln und Robotern, von denen jeweils vier in eine Gruppe passen. Jeder der Schutzbefohlenen hat, wie bei ausgewachsenen Rollenspielen, ein paar Charakterwerte, die sich im Laufe der Abenteuer verändern können. Während die "Fitness" Indikator für den allgemeinen Gesundheitszustand des Kriegers ist, gibt die "Physique" Auskunft über Beweglichkeit und Tragfähigkeit. "Carrying" zeigt an, wieviel Gewicht der Charakter mit sich herumschleppt.

Habt Ihr Euch für eine Wunschparty entschieden, wählt Ihr die Auftragsart. Neulinge sollten sich zuerst an den fünf im Spiel untergebrachten Trainingsmissionen versuchen. Dort lernt man alles Wissenswerte über die Spielmechanismen, als da wären Erkundungsaufträge, Hindernis-Überwindung, Fernkampf, Handgranaten-Weitwurf und Wachdienst. Seid Ihr fit für den echten Kampf, setzt Euch das Oberkommando auf dem Planeten ab, wo zahlreiche Einzelaufträge warten. Alternativ dazu bietet das Programm einen Kurzkampfmodus, in dem die Rätsel deutlich zugunsten der Gegner zurückgenommen wurden.

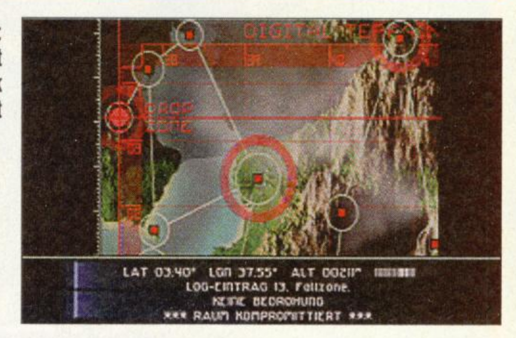
Jeder der vier Söldner betrachtet die Welt durch seine eigene kleine 3-D-Grafik, der Bildschirm ist folglich in vier gleich große Bereiche aufgeteilt. Die Landschaft wird schrittweise und im 90-Grad-Winkel umgeklappt. Zusätzlich kann jeder Kämpe seinen eigenen Scanner-, Ausrüstungs- und Charakterwerte-Bildschirm aufrufen. Der Clou bei der Sache: Die Söldner können entweder zusammen oder alle einzeln gesteuert werden. Dann teilen sich vier menschliche Abenteurer zwei Joysticks und die Tastatur. Wer sinnvoll mit Munition, Medopacks und Roboter-Reparatursets umgeht, schafft das jeweilige Missionsziel und darf sich einen Orden an die Brust heften. *vw*

Nimm mich! Auch Edelstahl hat manchmal seine Vorteile.

geht so

Immer wenn englische Programmierer sich an einem Rollenspiel versuchen, geht's daneben. Auch die *Lemmings*-Götter DMA Design haben ihr *Hired Guns* halbwegs in den Endzeitsand gesetzt. Halbwegs nur deshalb, weil zumindest technisch der gewohnte Standard geboten wird. Die Grafik ist nicht übel, atmosphärisch stimmt die Zukunft, die Steuerung funktioniert auch unter Vierer-Einsatz, mit Inventory und Bewaffnung kommt man zurecht. Leider ist das nur die eine Seite der Söldner-Medaille, denn spielerisch hackt's gewaltig. Wer soll sich auf den pfriemeligen Minibildschirmen in der Hitze des Gefechts eigentlich zurechtfinden. Besonders übel wird's, wenn wir die ganze Truppe selber steuern und sich die einzelnen Charaktere ständig im Weg stehen. Wenn dann noch ein Monsterangriff droht, schießt man die Freunde vor Verwirrung meistens selber ab. Die Hälfte der Zeit verbringt man damit, das angerichtete Party-Knäuel wieder zu entwirren und den Überblick zu behalten – nicht sehr motivationsfördernd.

Endzeitstimmung: Das Einsatzgebiet im Überblick aus dem Orbit





Log-Eintrag 7: Zum Einstand vielleicht ein kleiner Aufklärungsauftrag?

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 56%

Grafik: 67% Sound: 46%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte, mehr Speicher
Geplant für: MS-DOS



KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben

Wir schreiben das Jahr 2350...

Du hast gerade die Schule hinter Dir und jobbst auf dem KARSTADT-Filialplaneten.
Die Karriereleiter nimmst Du in Deinem Raumgleiter mit Lichtgeschwindigkeit,
denn Du willst die Fäden in den Händen halten...

Viel Spaß und Action bei unserem neuen Spiel »SPACE JOB«.
Jetzt in den Computer-Abteilungen und der Abteilung Musik&Video.

25.-

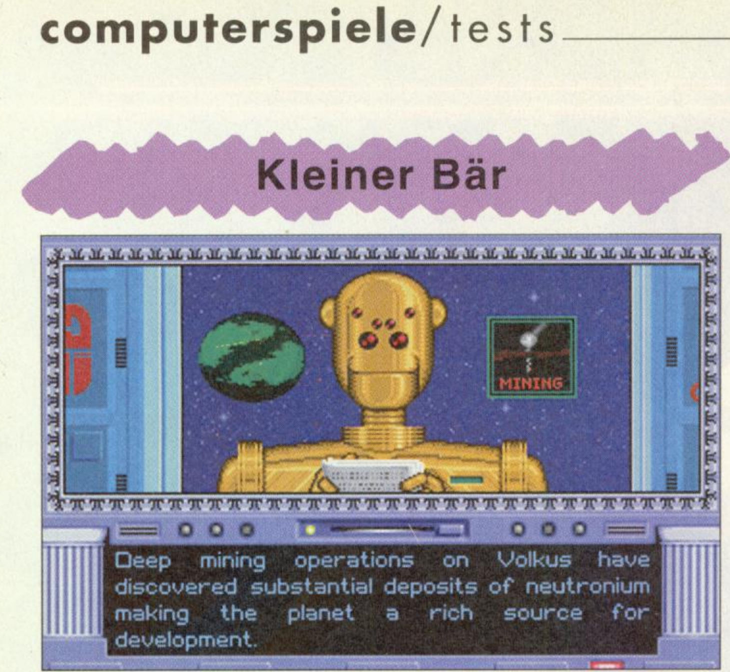
Hardware-Mindestanforderungen: IBM oder kompatibler PC, 3,5" HD, AT 286 mit VGA-Karte, MS-DOS 3.3, Festplatte, Empfehlung: MS-DOS 5.0, 2 MB RAM. »Amiga« 500, 500+, 600, 1200 mit 1 MB RAM, Empfehlung: mind. 2 Floppy-Laufwerke, besser Festplatte.

Mega-Vielfalt und Multi-Spaß im Job.

KARSTADT. Ein Haus voller Chancen.

1093 3 4603

Kleiner Bär



Tagesschau: Nette Zwischenbilder erfreuen das Strategenauge

gut

Bunte Strategiespiele sind rar gesät: Neben der *Dune*-Serie von Virgin bleiben nicht viele Spiele, in denen Hardcorestrategen etwas fürs Auge geboten wird. Neben diesen Alternativen braucht sich *Master of Orion* nicht zu verstecken, denn der ausgedörrte Icon-Schiebereien-gewöhnte Strategiefan bekommt einiges an Grafik und Sound geboten: Im Intro werden stolz animierte Grafiken aus der Autodesk 3-D-Studio-Schublade präsentiert und im Spiel können handgemalte Zwischenbilder erfreuen. Musikalisch geht es leider nur im Intro üppig zu, im Spiel bleiben die Lautsprecher bis auf wenige Samples und Melodien stumm. Leider gelang es Simtex nicht, die Grafikfluten zu bändigen, denn zwischen extrabunten Bildchen und fließenden Animationen wird das Spielgeschehen unübersichtlich und verworren. Dies stört den Spielfluß und macht es dem hoffnungsvollen *Master of Orion* nicht gerade leicht, die Übersicht zu behalten. Der echte Stratege wird auch in Zukunft nicht ohne simple Windows- oder DOS-Icons auskommen – Strategiefans mit Grafikambitionen sollten sich *Master of Orion* einmal genauer ansehen.

Master of Orion

Das Erscheinen von *Spaceward Ho!* hat eine ganze Reihe von Spieldesignern zu neuen Taten ermuntert. Außer den Programmierern von Changeling, die sich stracks an *Pax Imperia* machten (Test in dieser Ausgabe), probierte sich eine weitere Crew an den Weiten des *Spaceward Ho!*-Universums. Allerdings machten sich die Herren von Simtex nicht über das Spieldesign, sondern über die kümmerlichen optischen und akustischen Reize des Originals her. Anstelle von krümeligen Windows- und DOS-Icons wartet *Master of Orion* mit Bildern und Animationen in Fülle und Fülle auf. Der Kern des Ganzen wurde allerdings nicht angetastet: Wie immer wartet eine sternenschwere Galaxis darauf, durch Euch erobert zu werden. Über eine Sternenkarte könnt Ihr Euch den nötigen Überblick verschaffen und Schiffe zu den nächsten Zielen ordern.

Rechts: Das Arbeitsbrett des Imperators

Unten: Das Intro wurde mit 3D-Studio designed



Größe, Dichte und die Anzahl der Mitspieler werden im Einstiegsmenü festgelegt. Wie im Original sind die Fäden von Wirtschaft, Technik und Rüstung miteinander verknüpft: Gebt Ihr mehr Gelder für die Rüstung aus, bleibt Euch weniger, um die sozialen Bedürfnisse der Gemeinde zu befriedigen. Erst wenn Ihr einen brauchbaren Konsens gefunden habt, geht es an die Eroberung neuer Sterne und Planetensysteme. Mit verschiedenen Schiffen strömt Ihr den Fernen des Weltalls entgegen. Im Angebot von *Master of Orion* sind so vielversprechende Schiffe wie Scouts, Destroyer, Bomber, Crusader und Colony-Schiffe. Jeder Schiffstyp wartet mit anderen Eigenschaften auf: Das Colony Ship benötigt jeder Welteneroberer, um seine fruchtbaren Sprößlinge wohlerhalten auf fremde Planeten zu schippern. Der Scout ist beim Ausloten des Weltalls von hohem Wert, und Kampfschiffe wie Bomber oder Destroyer erfreuen sich in der Auseinandersetzung mit galaktischen Mitbewohnern großer Beliebtheit. Der dröge Kampfbildschirm wurde neu gestaltet, in *Master of Orion* könnt Ihr Eure Raumschiffe steuern und müßt nicht mehr hilflos mitansehen, wie Eure mühsam aufgebaute Flotte zu Weltallschrott zersiebt wird.

Reichen konventionelle Mittel nicht mehr aus, könnt Ihr auch zum Selbstbauschiff greifen: Aus einer großen Anklickkarte könnt Ihr die Zutaten des Raumschiffes heraussuchen. Je weiter Eure Forschung gediehen ist, um so mehr könnt Ihr in den Raumer stecken: Brutzelhilfen wie Nuclear Laser oder Protonen-Gewehre erweisen sich immer als nützliche Meinungsverstärker. Zum *Master of Orion* wird erst der glückliche Alleinbesitzer der Galaxis gekürt. Leider kann man nicht im Netzwerk oder gegen einen menschlichen Widersacher antreten. *cd*

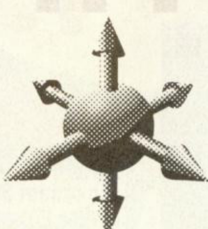
Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 70%

Grafik: 69% Sound: 39%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KB, 1 MB EMS, 7 MB Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus, Joystick
Geplant für: –



Auf in die 4.Dimension: WER HÖREN WILL, MUSS FÜHLEN



CyberMan® 3D Controller

Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen











SoundMan® Games

Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle



Weltneuheit exclusiv nur bei KARSTADT

distributed by



Drauftreten, lebt noch!



Das tut gut: Gleich nach dem Anpfiff spritzt Blut

gut

Obwohl uns die Spielidee schon etwas angeschimmelt vorkommt, bringt Milleniums *Brutal Sports Football* frischen Wind ins Sportspielgenre. Die Mischung aus Prügelspiel, Fußball und Metzgern verfehlt besonders bei hartgesottenen Endzeitfreaks nicht ihre Wirkung. Dabei hat sich Millenium ausgiebig beim genialen *Speedball 2* bedient, ohne jedoch die Klasse des Originals zu erreichen. Zum einen bietet die Steuerung zu wenig Finessen, zum anderen wirkt *Brutal Sports Football* in Sachen Präsentation etwas veraltet. Zwar sehen die Sprites sehr gut aus und sind toll animiert, das Scrolling aber ruckelt selbst auf schnelleren Amigas, was auf Dauer kräftig nervt. Dank der zahlreichen Spielmodi und des durchaus vorhandenen Spaßpotentials sollten alle *Speedball*-Freunde zugreifen. Etwas zartere Gemüter werden mit *Brutal Sports Football* ihre Probleme haben und spätestens dann schreiend wegrennen, wenn ein Spieler recht blutig seinen Kopf verliert.

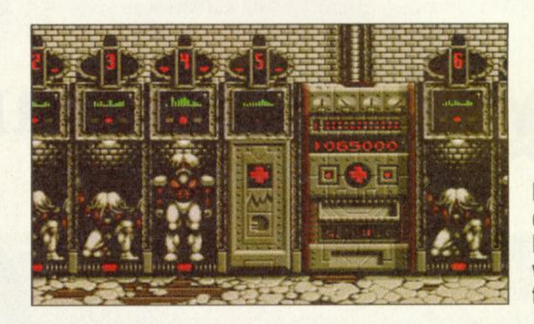
Brutal Sports Football

Bei welcher Sportart boxen sich die Helden Nasenbeine platt, trampeln auf kleinen Häschen herum, erdolchen sich mit Säbeln oder schlagen einander genüßlich die Köpfe ab? Billiard? Schach? Nein, in *Brutal Sports Football* fühlt sich der Schlachter wohl.

In Milleniums Computerspielumsetzung folgt Ihr ebenfalls dem eisernen Gesetz des blutigen Fantasy-Sports: Das Ei ins gegnerische Tor befördern und so viele Gegner wie möglich köpfen. Dabei wartet anfangs eine zünftige Liga, eine Knockout-Meisterschaft oder ein normales Freundschaftsspiel auf den Endzeitfreak. Während die Liga nur allein gespielt wird, darf im Meisterschafts- und Freundschaftsspiel-Modus gegen einen eingestöpselten Kumpel angetreten werden. Habt Ihr Euch nun noch für die passende Mannschaft entschieden, wartet die Arena.

Das Spielfeld seht Ihr von der Seite aus einer erhöhten Perspektive. Eure gepanzerten Mannen sind über das Spielfeld verteilt und passen oder kicken das Leder auf Knopfdruck. Dabei steuert Ihr immer den ballführenden Spieler. Seid Ihr nicht im Ballbesitz, hechtet der von Euch gesteuerte ballnächste Spieler auf Knopfdruck in die gewünschte Richtung, begräbt mit etwas Glück einen Gegner unter sich. Auf dem Spielfeld umherliegende Waffen dürfen dabei natürlich eingesammelt und benutzt werden: Mit Säbeln wird zugestochen und mit Schilden drauflos gedroschen. Auch kleine Bomben und Power-Handschuhe warten auf Eure Mannen. Sammelt Ihr während des Spiels einen hoppelnden Hasen ein, flitzt Euer Spieler mit doppelter Geschwindigkeit von dannen. Alle Spieler haben dabei ein bestimmtes Energiereservoire und verlieren bei Energiemangel ihren Kopf.

Nach jedem Spiel gibt's ein Paßwort, und die Mannschaft darf für das nötige Kleingeld geheilt, wiederbelebt oder getuned werden. *kn*



Nach jedem Spiel dürft Ihr Eure Mannen mit dem verdienten Geld tunen oder heilen

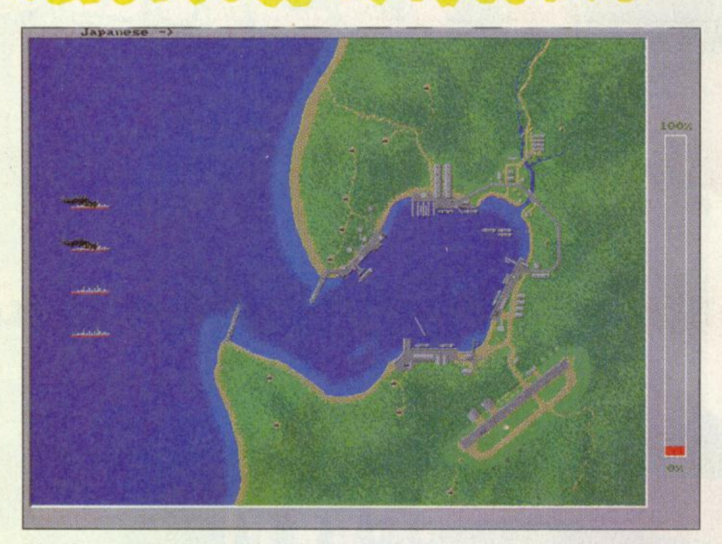


Zwerge gegen Zwerge: Vor dem gegnerischen Tor ist mal wieder die Hölle los

Genre: Sport
Hersteller: Millenium
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Millenium
AMIGA 70%
Grafik: 71% Sound: 58%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS


COSMIC
SPACEHEAD™
"Die drollige Grafik und der umwerfende Soundtrack sind eine mittlere Sensation"
Play Time magazin
Elektro-Schocks!
Die Post
Die Straßen der Stadt
Detroitica
Die Fabrik
Die Lichter der Nacht
"Ein einzigartiges, brillantes Spiel voller herausfordernden Überraschungen und unvergleichlichem Spaß ... auf gar keinen Fall verpassen!"
Sega pro magazin
"Eine der innovativsten Neuheiten für den Mega Drive"
Play Time magazin
Wie würdest du die Existenz der Erde beweisen?
Hier ist Cosmic - der erste außerirdische Tourist aller Zeiten - bei seiner wilden Jagd durchs Universum! Begleite ihm bei seiner aufregenden Reise durch 32 Action-Bereiche und löse in den Arcade-Adenteuerabschnitten die kniffligsten Rätsel. Kommuniziere mit den seltsamsten Gestalten in völlig verrückten und abgedrehten Orten auf 300 Bildschirmen. Erlebe, was es heißt, Astro-Wagen zu fahren, Roboterattacken unbeschadet zu überstehen und Asteroiden-Felder zu durchkreuzen. Dieses Spiel ist geradezu überirdisch!
SEGA MEGA DRIVE SYSTEM
SEGA GAME GEAR SYSTEM
SEGA MASTER SYSTEM
ERHÄLTLICH FÜR
Amiga, PC, N.E.S.
Codemasters™
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Cosmic Spacehead sind eingetragene Warenzeiche die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master Syste und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt die Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in kei er Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy". Spieltext nicht in Italienisch oder Spanisch.

Pazifik-Paradies



Die Matrosen freuen sich auf den Landgang

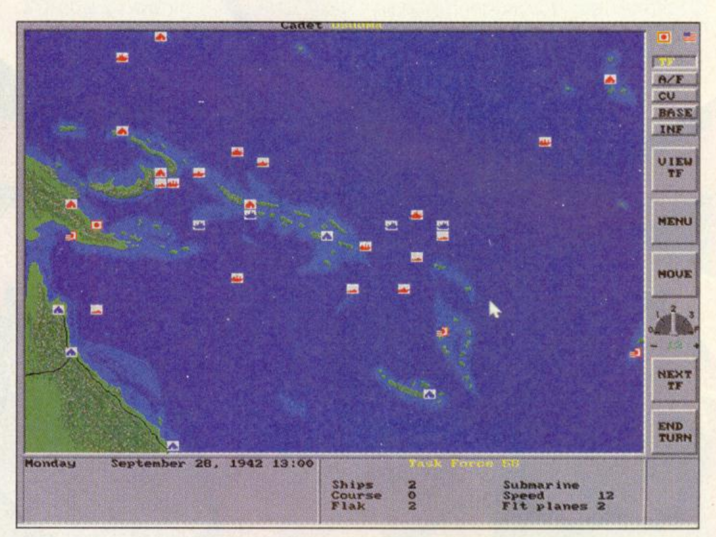
World War 2
Battles of the South Pacific

Der Pazifik entwickelt sich immer mehr zum Lieblingsozean der Strategiespiel-Programmierer. Statt lauschiger Südseeromantik, Palmenstränden, Blumenkränzen und eisgekühlten Kokos-Drinks, denken die Software-Designer beim Pazifik nur an Kanonendonner, rauchende Schiffstrümmer und fette Flottenverbände. Auch in dem neuen QQP-Spiel *World War 2: Battles of the South Pacific* geht's um Schiffe und Geschütze. Als amerikanischer Admiral oder japanischer Flottenkommandant steuert Ihr Eure Schiffsverbände durch einzelne Szenarien oder den kompletten zweiten Weltkrieg. Der Gegner wird bei dem kommenden Gefecht entweder vom Computer, einem lokalen Kumpel oder via Modem oder Direktverbindung von einem entfernteren Freund übernommen. Nachwuchsadmiräle lassen den Computer hilfreiche logistische Aufgaben, wie die Versorgung mit Nachschub, automatisch übernehmen. Gestandene Salzwassermatrosen nehmen natürlich die komplette Nachschubplanung in die eigenen Hände.

Auf einer Seekarte des Pazifiks sind nicht nur die verschiedenen Schiffsverbände zu sehen, sondern auch die jeweiligen mit der passenden Nationalflagge gekennzeichneten Stützpunkte sowie (zuschaltbar) vorhandene Wetterverhältnisse. Per Mausklick verschiebt Ihr die Flottenverbände, gebt Such-Flugzeugen den Befehl zur Erkundung der näheren Umgebung oder stellt Kampfgeschwader ab, um einen gegenerischen Verband anzugreifen. Kommt es zum Gefecht – ob mit Flugzeugen oder Schiffen ist dabei egal – wird ein spezieller Kampfschirm eingeblendet. Hier könnt Ihr Eure Einheiten individuell verschieben und Ziele zuordnen. Eine Ausnahme ist das Bombardieren eines feindlichen Stützpunktes. Bringt Ihr einen Flottenverband in den gegenerischen Hafen, wird dieser automatisch bombardiert (wenn Ihr im Easy-Modus spielt – sonst muß der Bombardierungsbefehl extra gegeben werden), fest installierte Küstenbatterien erwidern das Feuer. Erst wenn der Schadenspegel des Stützpunktes eine gewisse Grenze erreicht hat, könnt Ihr Landungstruppen schicken, um den Hafen einzusacken. Für jedes versenkte Feindschiff gibt's Punkte, wer am Ende einer vorgegebenen Rundenzahl die meisten Punkte auf dem Konto hat, gewinnt. Wie das aktuelle Kräfteverhältnis ist, wird in verschiedenen Anzeigen am rechten Bildrand gezeigt. Für Schiffsstärken, Flugzeuge und Bodentruppen gibt es je nach Nationalität einen farbigen Balken. *mh*

gut

Landratten, die beim Anblick eines tropfenden Wasserhahns schon seekrank werden, sind bei *World War 2: Battles of the South Pacific* fehl am Platz. Alte Teerjacken, die schon mit den Konkurrenzschiffen *Carriers at War* und *Carrier Strike* mit digitalen Flotten durch die Wellenberge des Pazifiks schuggerten, werden QQPs Neuzugang lieben. Trotz des ziemlich simplen Strategiespiel-Strickmusters bietet *Battles of the Pacific* nicht weniger taktischen Tiefgang als die Strategiekollegen. Die kinderleichte Bedienung und die – für ein Strategiespiel dieser Machart – recht angenehme Aufmachung – bereitet auch Nachwuchs-Admirälen einen anspruchsvollen Einstieg auf das Taktik-Oberdeck.



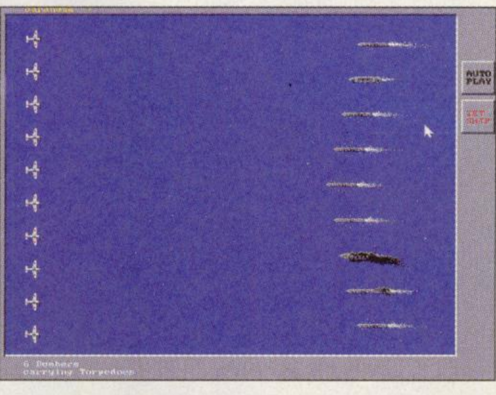
Statt Palmenparadies ein Ozean des Schreckens: Der Pazifik im zweiten Weltkrieg

Genre: Strategie
Hersteller: QQP
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Entertainment International

MS-DOS 68%

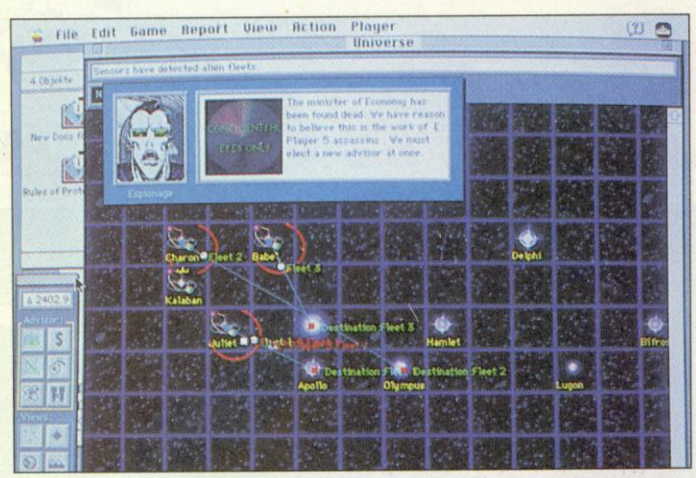
Grafik: 29% Sound: 37%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 1 MByte, Maus, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, GM
Geplant für: –

Schiffe versenken einmal anders



Ach du Schreck, die Flak ist weg!

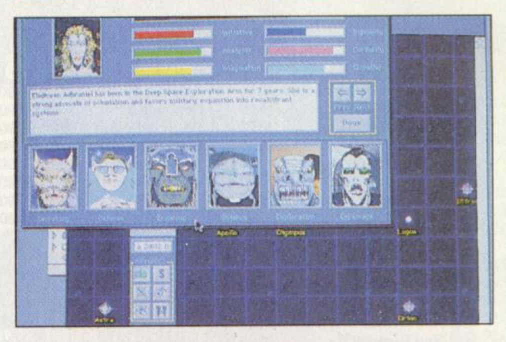
Mehr am Mac



Space Ace: Wir räumen im Weltall ordentlich auf

Super

Pax Imperia ist seit *Spaceward Ho!* das jüngste Schreckgespenst jeder Layoutfirma: Einmal installiert, lassen harmlose Layouter und friedliche Pazifisten alles stehen und liegen und blockieren als machtgeile Weltallimperialisten auf Stunden hinaus ein komplettes Mac-Netzwerk. Da werden Intrigen ausgetüftelt, heimliche Bündnisse geschlossen, riesige Flottenverbände auf Vernichtungsfeldzug geschickt. Selbst superfeste Freundschaften zeigen nach ein paar Stunden der Eroberungslust die ersten Risse. So genial das unverwüstliche Postspielprinzip von *Pax Imperia* auch ist, ohne Netzwerk und einen Haufen Mitspieler verkümmert der Spielspaßsturm zum lauen Lüftchen. Die Computergegner sind zwar ganz schön gewieft, aber der Rechner kann auf Dauer keine menschlichen Opponenten ersetzen. Mein strahlendstes Lächeln und die 80er Traumnote gibt's deshalb nur für den Mulitplayer-Modus. Solo verstaubt *Pax Imperia* im Schrank. Außerdem gibt's jede Menge Alternativen: *Spaceward Ho!* und *Masters of Orion* schlagen in die gleiche Kerbe wie der Neuling.

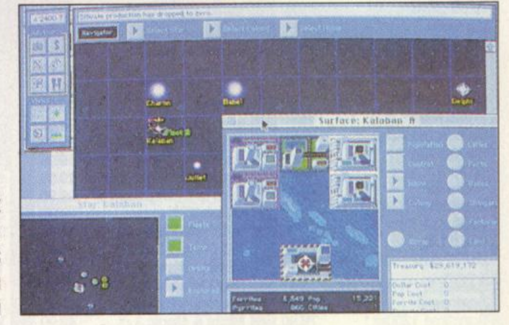


Wer wird was? Wir suchen neue Helfershelfer

Pax Imperia

Ihr arbeitet in einer Layoutfirma? Ihr habt ein Mac-Netzwerk mit bis zu 16 Macs am Verbindungsdraht? Ihr habt keine Lust zum Arbeiten oder wollt Euren Chef in den Ruin treiben? Kein Problem: Die Antwort auf alle Eure Fragen bietet *Pax Imperia*. Vom Grundprinzip ist *Pax Imperia* nichts anderes als die Computervariante eines beliebten Poststrategiespiels. Als Herrscher über ein kleines Sonnensystem zieht Ihr aus, um das Universum zu erobern. Der Haken an der Sache: Bis zu 15 Mitspieler haben das gleiche Ziel. Wer möchte, kann, wenn nicht genügend Macs oder gerade kein Netzwerk zur Hand ist, alle Gegner vom Computer übernehmen lassen oder die Spieleranzahl reduzieren.

Zum Spielbeginn habt Ihr ein eigenes Planetensystem, drei fertige Forschungsflotten und ein bißchen Startkapital. Per Mausklick lassen sich die Flotten über die Sternenkarte schieben, um neue Planetensysteme zu erkunden. Das Kapital läßt sich auf verschiedene Bereiche wie Forschung, Konstruktion, Verteidigung und Spionage verteilen. Sind neue Planeten ausgemacht, schickt Ihr Landungstrupps dorthin, um aus dem noch jungfräulichen Planeten eine ertragbringende Kolonie zu machen. Trefft Ihr auf einen der galaktischen Mitbewerber, reicht der Griff zum interstellaren Diplomatietelefon. Hier versucht Ihr, dem Gegenüber ein Bündnis anzubieten oder erklärt dem Nachbarn kurzerhand den Krieg. Bevor Ihr auf den Eroberungstripp geht, müssen in Schiffswerften natürlich die passenden Kriegsraumer gebaut werden. Am Anfang stehen Euch nur eine Handvoll verschiedener Schiffe zur Verfügung, später lassen sich – mit genügend Kapital – neue Raumer konstruieren, und mit neuem Gerät ausrüsten. Wird das Heimatsystem eines Spielers erobert, heißt's für diesen "Game Over". *mh*

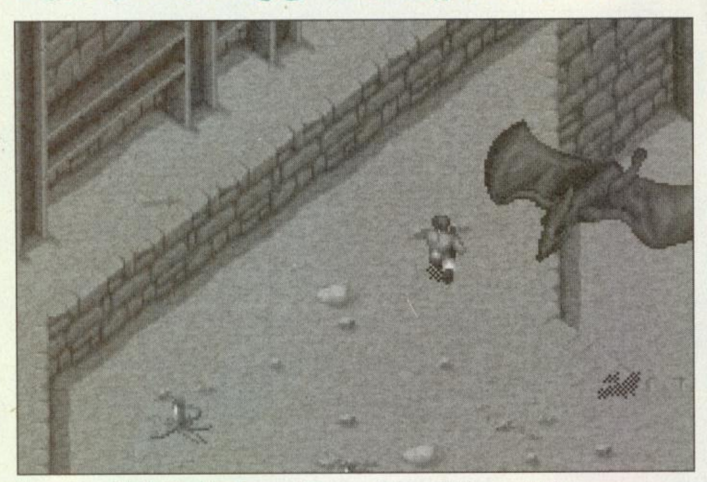


Sim City läßt grüßen: Wir schauen uns den Planeten unter der Lupe an

Der kleine Bastler: Wir entwerfen einen neuen Schiffstyp

Genre: Strategiespiel	
Hersteller: Changeling	
Zirka-Preis: 140 Mark	
Testmuster: Import	
MAC	**83%**
Grafik: 38%	Sound: 41%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: Mac Plus, 1 MByte RAM s/w, 2 MByte RAM Farbe, System 6.07	
Unterstützt: Netzwerk, 256-Farben-Monitore	
Geplant für: –	

Raptoren-Randale



Urwut im Blut: Die Raptoren lassen sich nicht lange bitten

Jurassic Park

Ganze 70 Millionen Jahre ist es jetzt her, daß der letzte Dinosaurier die Hufe hochriß: Dem schuppigen Riesen träumte damals nicht von Ruhm und Erfolg, sondern eher von einem saftigen Grasbüschel. Pech gehabt, denn nach 70 Millionen Jahren sind die Dinos nach Michael Crichtons Buch und Steven Spielbergs Film schwer angesagt. Bei soviel Medienrummel darf man hoffen, daß irgendwann die Dinosaurier wirklich in der Retorte nachgezüchtet werden – doch bis dahin müßt Ihr Euch mit der elektronischen Illusion begnügen und dafür wird ausreichend Gelegenheit geboten. Für Filmumsetzungen inzwischen berühmt-berüchtigt, riß sich Ocean die Lizenz von *Jurassic Park* unter den Nagel, und nachdem man sich zuerst auf die Mega-Drive- und Super-NES-Umsetzung geworfen hatte, ist nun auch die Zeit der PC-Saurier gekommen.

Ohne Alias und ILM wären diese Saurier unvorstellbar

Wie in den beiden bereits erschienenen *Jurassic Park*-Versionen ist auch die PC-Variante ein geteiltes Spiel: Im ersten Teil, der sechs lange Level groß ist, zieht Ihr in einer *Chaos Engine*-Variante durch den Park, haltet Euch ankreuchende Saurier vom Leibe und versucht, anstehende Rätsel zu knacken. Im zweiten actionlastigeren Teil erwartet Euch dann eine 3-D-Umgebung im *Ultima Underworld*-Stil.

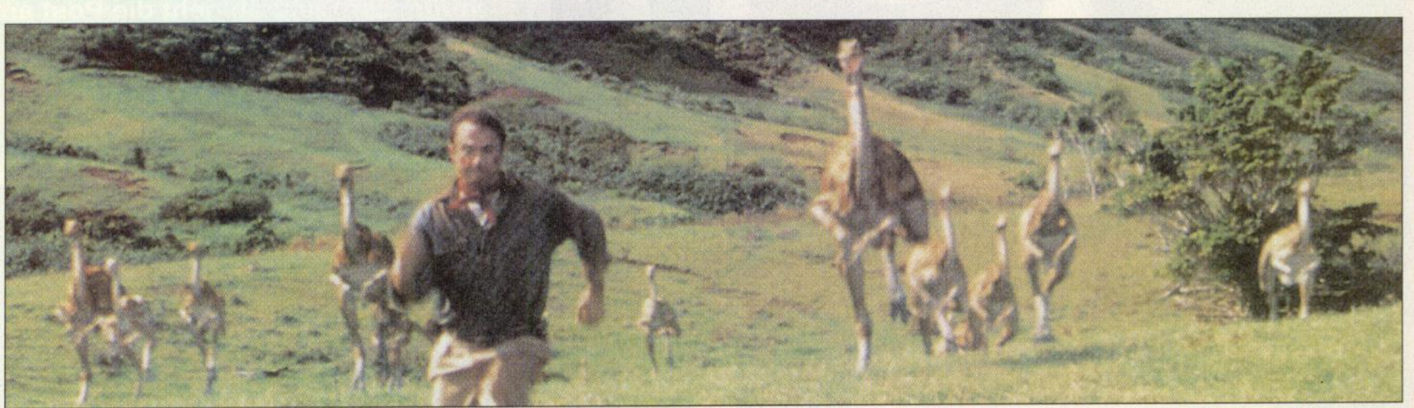
Nach einem digitalisierten Intro, das angeblich in der Endversion der Diskettenkürzung zum Opfer fallen wird, dürft Ihr Euch auf gefährliche Pfade begeben. Ihr übernehmt die Rolle von Paläntologen Dr. Alan Grant. Mit schwerem Kopf, einem Elektroschockgerät und einem Gewehr findet Ihr Euch am arg demolierten Tourwagen mitten im eingezäunten Parkgelände wieder. Von den lieben Kleinen fehlt jede Spur, und deshalb dürft Ihr Euch gleich auf die Suche nach Tim und Lex machen. Die beiden Enkel des *Jurassic Park*-Bosses Mister Hammond verstecken sich irgendwo im ausgedehnten Wald und wollen nun in Blinder-Kuh-Manier gesucht werden. Während Ihr nichts Böses ahnend durch den Park trabt, stürmt allerlei Sauriergetier auf Euch zu. Mit von der Palette sind die mausgroßen und wieselflinken Compies, als auch bildschirmfüllen-



Zweimal 5000 Pfund – im 3-D-Modus geht es rund

gut

Es ist vollbracht – nun sollte jeder Dino einen freudigen Bölpser fahren lassen. Obwohl Oceans Filmlizenzen bisher ein flaues Gefühl in der Magengegend hinterließen, kann sich die Endversion von *Jurassic Park* durchaus sehen lassen. Die quirlige Mischung aus Action und Ballerei streift den Film zwar nur thematisch, kommt aber dem Dinsaurierspektakel zumindest atmosphärisch recht nahe. Im Spieldesign von *Jurassic Park* fällt als erstes die strikte Trennung der zwei Unterprogramme ins Auge. Jeder der beiden Spielteile hat seinen eigenen Reiz und könnte auch als Einzelspiel funktionieren. Trotzdem hätte Ocean besser daran getan, die beiden Teile auch untereinander zu verknüpfen, denn so wirken die beiden Häften sehr aneinandergeklebt. Angeblich ist dies für die Amiga-1200-Version sogar in Planung. Der erste Teil des Spiels kann mit einigen netten Rätseln das Herz des Spielers für sich gewinnen. Findet sich der gesuchte Gegenstand nicht gleich, können die ständig neu auftauchenden Dinos ziemlich nerven. Der zweite Teil besticht durch die abwechslungsreiche Raumstruktur und das hohe Tempo des 3-D-Scrollings. Daß der aktive Bildschirm dabei nur ein Drittel des Bildschirms einnimmt und nur ein Dinotyp auf der Piste ist, fällt erst bei längerer Spieldauer auf. *Jurassic Park* ist nach *T.F.X.* ein weiteres Highlight in der Ocean-Produktpalette – echte Jurassic-Fans sollten die Dinojagd auf jeden Fall genauer unter die Lupe nehmen.



Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

HARDWARE AMIGA

Joysticks

Competition Pro

Mini, schwarz, inkl. 3,5"Box	24,99
Mini, transparent, inkl. Box	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. Box	29,99
Star Mini, trans.blau, inkl. Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent blau	34,99

Konix

Speedking Standard	22,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Diskettenlaufwerke

intern:

A-500 / A-600 (Citizen)	139,99
A-2000 (Chinon SZ 354)	139,99

extern:

Teac oder Sony	139,99

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr abschaltbar inklusive Gary Adapter	269,99

Zubehör

Kickstart Umschaltplatine mit Rom 2.XX	109,99
Virus-Control 4.0 (dt. MSPI)	69,99
Viruskiller	9,99

HARDWARE IBM/PC

Joysticks

Konix

Speedking Standard analog	36,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Competition Pro

Mini, transarent, inkl. Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Pro Star A/D Game Card	78,99
Standard, transparent	58,99

Thrustmaster

Flight Control	159,99
Weapon Control Mark 2	229,99
Ruder Pedals	239,99

Gravis

Analog Pro 5 Feuerknöpfe	79,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminatror Game Card	69,99

TechnoPlus

TP 189	24,99
TP 123	29,99

Soundkarten

Creativ Labs

Soundblaster Pro 2.0 deLuxe	159,99
Soundblaster Pro deLuxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster ASP 16	469,99
Wave - Blaster zur ASP 16	389,99

CD-ROM

Matsushita CR-562	**499,99**

Doublespeed/Multisession/anschlußfertig (Als Controller Soundblaster Pro deLuxe oder ASP 16 erforderlich)

AMIGA CD 32

Jurassic Park (Okt./Nov.)	A	59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A	59,99*
Sensible Soccer (Okt./Nov.)	A	59,99*
Soccer Kid (Januar/Febr. `94)	A	59,99*
T. F. X. (Okt.Nov.)	A	64,99*
~~Zool (Okt./Nov.)~~	A	52,99*

AMIGA

1990 - Die ´93 Edition	V	**33,99**
1869	V	61,99
Alien 3	A	44,99*
Alien Breed 2	A	44,99*
Alfred Chicken	A	**46,99**
Anstoss	V	**62,99**
Apocalypse	A	44,99*
A-320 Airbus America	A	79,99
A Train	V	74,99
A-Train Construction Set	V	36,99
Ballistic Diplomacy	V	**33,99**
Bart versus the World	A	46,99*
Batman returns	A	59,99*
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Blastar	A	**46,99**
Blob	A	**52,99**
Bob´s Bad Day	A	46,99
Body Blows	A	46,99
Body Blows Galactic	A	46,99*
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	61,99
Bumtime	V	**64,99**
Cannon Fodder	A	46,99*
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	**59,99**
Chaos Engine	A	46,99
Civilization	V	72,99
Cool Spot	A	52,99*
Creepers	A	46,99*
Das schwarze Auge **1 MB**	V	71,99
Daughter of Serpents	V	72,99*
Delivery Agent	V	**33,99**
Deluxe Music Constr. Set 2.0	E	**179,99**
Der Patrizier	V	64,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Die Siedler	V	78,99*
Dogfight	A	**64,99**
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99
Eishockey Manager	V	69,99
Elite 2 - Frontier	A	59,99*
Elysium	V	**62,99**
F17 Challenge	A	**24,99**
F 117 A Nighthawk	A	62,99*
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	69,99
Global Gladiators	A	**46,99**
Goal!	A	49,99
Gunship 2000	A	64,99
Hattrick!	V	62,99*
Hired Guns	A	**59,99**
History Line 1914 - 18	V	64,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Ishar 2	V	49,99
Kingmaker	V	64,99*
Kings of Adventure	A	64,99
Krusty´s Fun House (Simpsons)	A	46,99*
Lemmings 2	A	59,99
Lionheart	V	52,99
Lords of Power (Railroad Tycoon,Red Baron,Silent Service 2,Perfect General)	A	72,99*
Lothar Matthäus Fußball	V	**56,99**
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99
Mad News	V	62,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Mortal Kombat	A	52,99*
Overdrive	A	**46,99**
Penthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Fantasies	A	52,99
Prime Mover	A	**52,99**
Qwak	A	**24,99**
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim Life	V	**79,99**
Superfrog	A	44,99
Soccer Kid	A	**59,99**
Space Legends	A	64,99
Space Hulk	A	**62,99**
Super Hero	A	59,99*
Syndicate	A	56,99
The Lost Vikings	V	64,99
Transarctica	V	52,99
Traps `n´Treasures	A	59,99
Uridium 2	A	59,99*
Whale´s Voyage	V	59,99
Woodys World	A	**46,99**
Worlds of Legend	E	**46,99**
Yo! Joe!	A	**46,99**
Zero	A	59,99*
Zool 2	A	46,99*

IBM/PC

Aces over Europe	E	**79,99**
Alien Breed	A	52,99*
Archer McLean Pool Billard	A	**59,99**
Archon Ultra	V	79,99*
Batman returns	A	59,99*
Battle Isle Datadisk 2	A	49,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Betrayal at Krondor	V	78,99
Body Blows	A	52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	62,99
Burning Steel	V	74,99
Burning St. Data 1 AiA+2 SiA je	V	34,99
Bumtime	V	**79,99**
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Clash of Steel	E	69,99
Comanche incl. Data Disk 1	V	**119,99**
Cyber Race	V	78,99*
Dark Sun - Shattered Lands	E	**64,99**
Darklands	V	79,99*
Day of Tentacle (Man.Mans.2)	V	**82,99**
Der Patrizier	V	79,99
Der Schatz im Silbersee	V	86,99*
Die Siedler	V	79,99*
Dracula	A	**79,99**
Dune 2	V	59,99
Empire Deluxe	E	77,99
Eye of the Beholder 3	V	**74,99**
Fantasy Empires	E	64,99*
Fields of Glory	A	89,99
Fire & Ice	A	52,99*
Flashback	V	63,99
Flugsimulator 5.0	E	**92,99**
Flugsimulator 5.0	V	129,99*
Forgotten Castle	V	78,99*
Formula One Grand Prix	A	84,99
Freddy Pharkas	V	**62,99**
FrontPage Sp.Football Pro´93	E	**64,99**
Goal	A	59,99*
Hattrick!	V	79,99*
Hired Guns	A	79,99*
History Line 1914-1918	V	64,99
Indy Car Racing	V	59,99*
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park	V	**62,99**
Kasparov´s Gambit	A	**79,99**
Krusty´s Fun House (Simpsons)	A	52,99*
Lands of Lore	V	**59,99**
Lemmings 2	A	79,99
Links 386 Pro	A	87,99
Links 386 Pro SVGA Data je	E	39,99
Lollypop	A	72,99*
Lords of Power (Railroad Tycoon,Red Baron,Silent Service 2, Perfect General)	A	78,99*
Lost in Time	V	**86,99**
Lothar Matthäus Fußball	V	62,99*
Mad News	V	79,99*
MiG-29 (Falcon3.0 Miss.Disk)	A	**52,99**
Might & Magic 5	V	**82,99**
Mortal Kombat	A	58,99*
NFL Coaches Club Football	A	**79,99**
NHL Hockey	A	**79,99**
Pacific Strike	A	82,99*
Penthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	V	**89,99**
Prince of Persia 2	A	64,99
Privateer	A	**82,99**
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Red Baron + Miss.Disk	V	79,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	**78,99**
Sam & Max	E	72,99*
Seal Team	A	**78,99**
Seven Cities of Gold	E	**62,99**
Sensible Soccer 92/93	A	54,99
Shadow Caster	A	78,99*
Sim Farm	E	**72,99**
Space Legends	A	**68,99**
Street Fighter 2	A	**59,99**
Strike Comm.+Speech Pack	A	111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	A	**36,99**
Subwar 2050	A	92,99*
Syndicate	A	74,99
T. F. X.	A	79,99*
The 7th Guest CD ROM	A	129,99
Turrican 2	A	64,99*
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Ultima Underworld 1& 2 CD	A	86,99
V for Victory 4	E	**66,99**
Wall Street Manager	V	**79,99**
War in Russia	E	**79,99**
Warlords 2	E	**78,99**
W.C. 2 + Speech A. Pack	A	**64,99**
W.C. 2 Sp. Operations 1 + 2	A	**44,99**
X - Wing	A	78,99
X Wing Upgrade Kit	A	**52,99**
X Wing B-Wing Miss. 2	A	39,99*
Zeppelin-Giants of the Sky	V	76,99*



Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

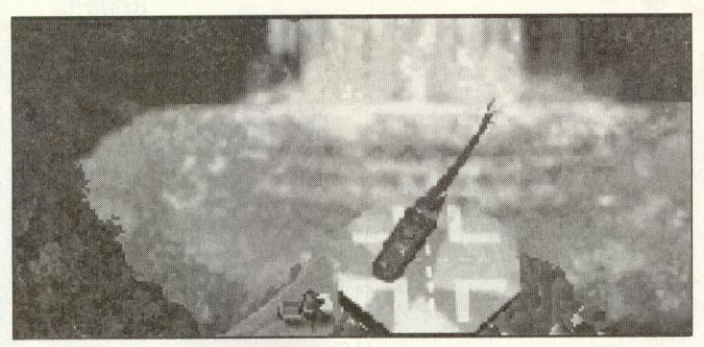
Jurassic Park AMIGA
DM 52,99

Turrican 3 AMIGA
DM 64,99

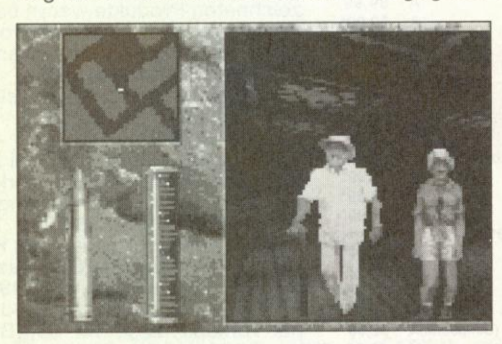
Anstoss IBM/PC
DM 87,99

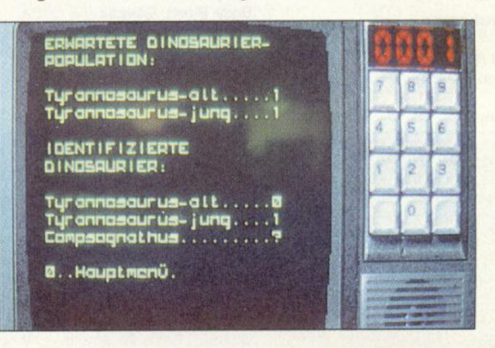
Elite 2 - Frontier IBM/PC
DM 58,99

de Flugsaurier. Um Euch die mordlüsternen Saurier vom Halse zu halten, müßt Ihr flugs zu Gegenmaßnahmen greifen. Der Elektroschocker hat zwar nur eine Reichweite von knapp einer halben T-Rex-Länge und nicht die größte Durchschlagskraft, lädt sich aber nach kurzer Zeit von selbst wieder auf. Mit der Jagdflinte könnt Ihr den Saurier über die ganze Bildschirmlänge ein Loch in den Schuppenpelz brennen, doch die Munition ist knapp und muß im Park erst eingesammelt werden. An einem herumstehenden Parkcomputer könnt Ihr Euch schlau machen: Eine nicht gerade hilfreiche Karte und Eure nächste Aufgabe können so per Tastendruck abgerufen werden. Außerdem kann in einigen Fällen über den Computer die Verriegelung der Türen deaktiviert werden. Die Rätsel sind meist so ausgelegt, daß Ihr durch den gesamten Park gejagt werdet und dabei Massen von Dinos begegnet. Bereits im ersten Level sind die beiden Kinder so gut versteckt, daß Ihr wirklich jedes Blatt lüften müßt, um die Plagegeister unter Eure Obhut zu bekommen. Sind die beiden Kinder gefunden, kommen die nächsten imposanten Aufgaben, wie die Organisation von Identifikationskarten, Werkzeugkästen oder edlen Fruchtbeeren auf Euch zu.


Nichts wie weg, die Raptoren sind los.

Jede dieser Aufgaben muß in einer festgelegten Reihenfolge abgearbeitet werden, um das Ausgangsmaterial für die darauffolgende Handlung in den Fingern zu haben. Gelingt es Euch nicht, die anliegende Aufgabe zu erfüllen, geht es auch in der Story nicht weiter. Nachdem Ihr die ersten sechs Level in der 2-D-Perspektive erfolgreich hinter Euch gebracht habt, dürft Ihr im echten 3-D-Labyrinth weiter machen. Nach einer kurzen stimmungsgeladenen Einleitung, in der die komplette *Jurassic Park*-Belegschaft zu Wort kommt, stürmt Ihr durch einen scrollenden 3-D-Irrgarten. Dabei müßt


Fast wie im Kino: Digisequenzen aus dem Film dürfen auch im Spiel nicht fehlen

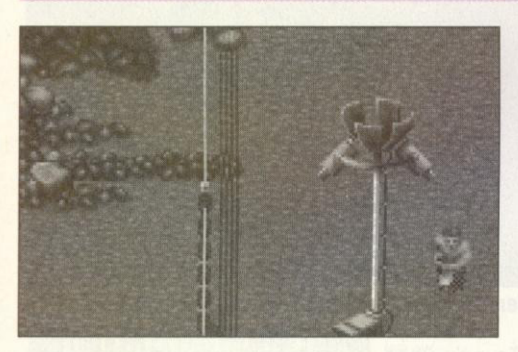


Groß wie ein Schrank – doch dem Computer sei Dank: Informationen und Aufträge werden Euch im Parkrechner serviert

Computer-Dinos

Frisch aus den Tiefen der virtuellen Dino-Realität aufgetaucht, begab sich Christian zu einem Meeting der besonderen Art: Alias, einer der führenden Entwickler von 3-D-Animations-Software für Spezialeffekte und ILM (Industrial Light & Magic), die Spezial-FX-Schmiede von LucasArts, gaben in der Filmakademie Ludwigsburg eine gemeinsame Vorstellung zum Thema computergenerierte Bilder und Spezialeffekte in Filmen. Das Fachpublikum aus der Film- und Computerbranche staunte nicht schlecht: Steve Williams, seit 1988 bei ILM und inzwischen zum Chief Computer Graphics Animator aufgestiegen, zeigte einige Tricks und Kniffe in seinen letzten Arbeiten. Aufmerksame Kinogänger sollten schon einige Male über Steves Namen gestolpert sein, denn der Animator arbeitete bereits in Filmen wie "The Abyss", "Terminator 2: The Judgement Day" oder "Der Tod steht Ihr gut" an den Spezialeffekten mit. Als kleine Fingerübung begann Steve bei den Grundlagen der Computer-Spezial-FX, die in wesentlichen Zügen in James Camerons "The Abyss", man erinnere sich an den legendären Wasserschlauch und die "Terminator 2: The Judgement Day" gelegt wurden. Natürlich durfte der ein oder andere Gag nicht fehlen, so zeigte Steve wie er Robert Patrick, der den gefürchteten T 1000 spielte, nachträglich die Ohren anlegte. Nach seiner Meinung waren diese beiden Filme die Voraussetzung, um die Spezialeffekte von "Jurassic Park" zu machen. Aus seiner Feder stammte zum Beispiel die Szene, in der zum ersten Mal der T-Rex auftauchte. Am Schluß der Vorführung erklärte Steve am Beispiel eines Velociraptoren die verschiedenen Animationstechniken. Trotz Alias und einer der leistungsstärksten Silicon Graphics-Maschinen immer noch ein langwieriges Unterfangen.

Unter vier Augen gab der Amerikaner zu, daß seinen heimischen Schreibtisch inzwischen ein Schild mit der Aufschrift: "Dinosaur Free Zone" ziert. *cd*



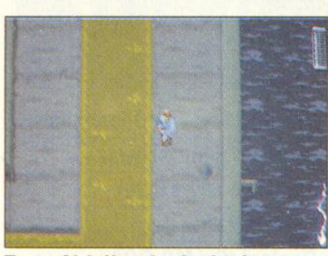
Im ersten Teil müssen eine Menge Rätsel geknackt werden

Ihr ohne Rücksicht auf Verluste jeden auftauchenden Raptor umblasen, ansonsten geht es mit Eurer Lebensenergie rapide bergab. Zu diesem Zweck habt Ihr immer eine Flinte im Anschlag und nehmt die auftauchenden Raptoren weiträumig ins Visier. Natürlich müßt Ihr dabei ein Auge auf Euren Munitionshaushalt haben, denn mit gehobenem Schwierigkeitsgrad findet man die Raptoren schneller als neue Munition. Wie im ersten Teil des Spiels, dürft Ihr an einer Skala Eure Lebensenergie und die noch vorhandene Munition ablesen. Ein ständig präsentes mitdrehendes Automapping läßt keine Ungewißheit über Euren weiteren Werdegang in den Gängen aufkommen. Gelingt es Euch, eines der großen Level zu knacken, wird mit einem Paßwort der Wiedereinstieg erleichtert. *cd*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

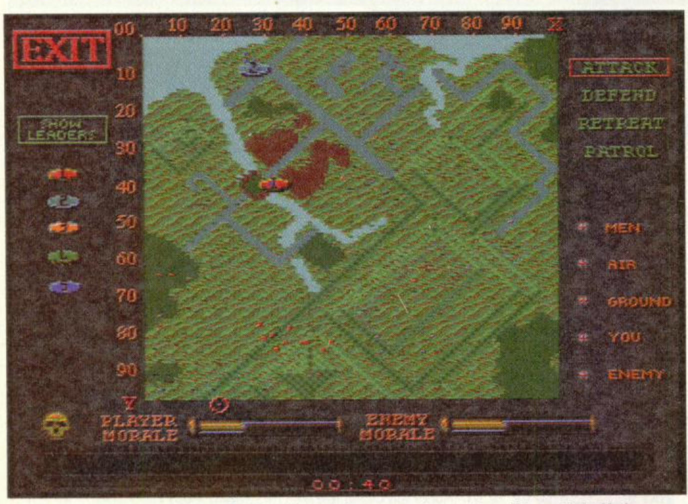
MS-DOS 76%

Grafik: 74% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 9 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland
Geplant für: Amiga 1200, CD-ROM



Trotz Abfallgrube lacht der Bube

Zum Töten verführt



Ja, wo laufen sie denn? Die Karte ist verwirrend unübersichtlich.

Theatre of Death

Das Militär stöhnt: Durch den latenten Feindbildverfall pazifizierter Politiker, kürzen sie den ordensgeschmückten Uniformträgern nicht nur die Mannschaftsstärke, sondern auch das üppige Budget. Die Antwort der kanonenkastrierten Säbelrassler läßt nicht lange auf sich warten: Statt im "realen" Trainingsgefecht teures Equipment, wertvollen Treibstoff und kostbare Munition zu verbraten, werden künftige Kadetten per Computersimulation ausgebildet, dem *Theatre of Death*. Auf dem Weg zum General führt Ihr Eure virtuellen Truppen durch 60 verschiedene Missionen in vier verschiedenen Landschaften – Wüste, Eiswelt, Grasland und die Mondoberfläche. Nicht jede Mission steht sofort zur Wahl. Ihr fangt in dem Graßland an, künftige Einsätze werden mit einer farbigen Flagge auf einer Übersichtskarte markiert. Eine weiße Fahne bedeutet, daß Ihr die Mission spielen dürft, eine blaue Flagge markiert einen erledigten Auftrag, rote Fahnen stehen für noch nicht anwählbare Einsätze. Erst wenn Ihr zehn der jeweils 15 Missionen einer Landschaft erfolgreich absolviert habt, dürft Ihr ins nächste Land. Ist die Einsatzbesprechung für den aktuellen Auftrag vorbei, geht's los: Ihr seht einen vergrößerten Ausschnitt des Kampfgebietes aus der Vogelperspektive. Per Mausklick steuert Ihr einzelne Soldaten oder eine ganze Truppe über die Karte. Kommt es zu einer Feindberührung, schießen die Soldaten dorthin, wo Ihr mit der Maus klickt. Neben "herkömmlichen" Waffen wie MG und Granaten, darf später mit Raketen und Panzerfäusten geballert werden. Eine weitere Option: Herrenlos herumstehende Fahrzeuge wie Panzer oder Helikopter können geentert und dann von Euch gesteuert werden. Auf Kommando bekommt Ihr in einigen Missionen Luftunterstützung oder frischen Soldatennachschub. Nur wer den vorgegebenen Auftrag erfüllt, kommt weiter – verbockt Ihr eine Mission mehr als dreimal, heißt's Game Over. Nach jedem Einsatz gibt's ein Paßwort, damit Ihr später an alter Stelle wieder einsteigen könnt. *mh*

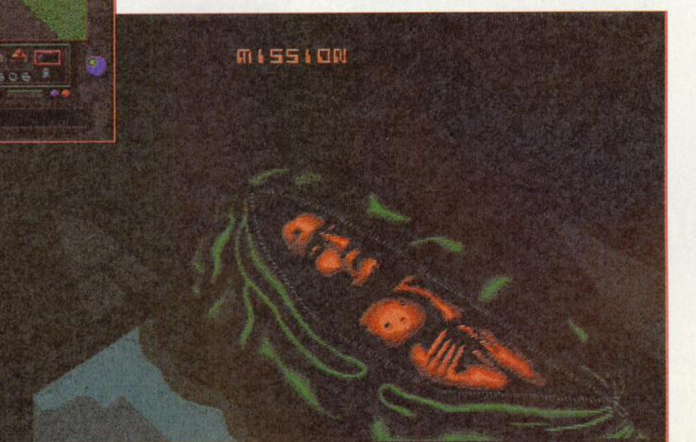


Klatschen die besorgten Eltern und wichtigtuerische Psychologen bei Psygnosis Niedlichnummer *Wiz'n'Liz* (Test in dieser Ausgabe) noch begeistert Beifall und schoben alle Bedenken über die brutalisierende Wirkung von Computerspielen vom Tisch, kippt *Theatre of War* jede Menge Wasser auf die Mühlen der Mahner. Von markigen und an Blödheit nicht zu überbietenden Gesinnungssprüchlein wie "Vernichte den Gegner total" und "Töte alles, was sich bewegt" über die pixelkleinen aber höchst detaillierten Brutalobilder ("Schau mal, dem fliegt der Kopf weg!") bis hin zum passenden Digi-Todesschrei reicht die variantenreiche Palette der Geschmacklosigkeiten. Spielerisch kommt *Theatre of War* ebenfalls nicht aus den Niederungen des Killerniveaus heraus. Die Steuerung ist eine Qual, Sieg oder Niederlage hängen nicht von strategisch richtigen Entscheidungen, sondern vornehmlich vom Glück ab, und der haarige Schwierigkeitsgrad dreht auch dem härtesten Soldaten das Licht ab.



Da lacht die BPS: Der Minissoldaten zerplatzt in seine Einzelteile

Psygnosis Panzer gehören in die Garage



Wer verliert, kommt in den Sack

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 24%

Grafik: 39% Sound: 59%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS

Empire Deluxe



Mit genügend Geld könnt Ihr neue Helden rekrutieren

Fantasy Empire

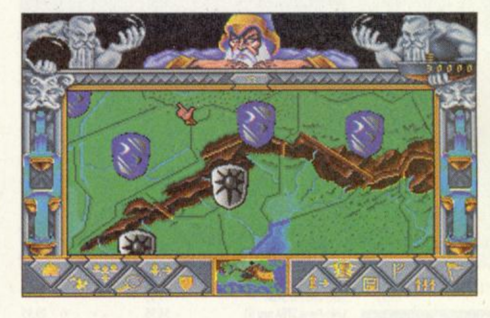
SSI im Kaufrausch: Nicht nur die eigene Entwicklungsabteilung läuft bei SSI wieder auf Hochtouren. Auch ein ganze Reihe von kleineren, unabhängigen Programmiercrews steht bei SSI in Lohn und Brot und fummelt auf Bestellung komplette Spiele zusammen. So werkelten beispielsweise die "Stormfront Studios", unterstützt von einer Handvoll SSI-Spezialisten, am AD&D-Neuling *Dark Sun*, "Event Horizon" schuftete unter Aufsicht an *Dungeon Hack* (beide in dieser Ausgabe getestet). Ein weiterer Fremdzugang ist das Fantasystrategie-Spiel *Fantasy Empire*. Es wurde vom gleichen britischen Team, das auch *Steel Empire* programmierte, entwickelt. Im Gegensatz zu älteren SSI-Spielen, dient ausnahmsweise bei *Fantasy Empire* nicht eine "Advanced Dungeons & Dragons"-Welt als Hintergrund, sondern ein Szenario aus dem älteren und etwas einfacheren "Dungeons & Dragons"-Spielsystem. In diesem Fall kürten die Designer die D&D-Welt *Gazeteer* zum Tummelplatz des Spielgeschehens. Die komplette *Gazeteer*-Welt findet Verwendung: Alle Berge, Flüsse und Lanschaftsmerkmale des Originalsystems sind in *Fantasy Empire* umgesetzt und werden im Spiel aus der Vogelperspektive gezeigt. Per Knopfdruck spukt der Computer nicht die fertige Spielwelt aus, sondern erwürfelt eine Zufallswelt.

In *Fantasy Empire* seid Ihr, wie die bis zu vier Computer-, oder menschlichen Mitspieler auch, Herrscher über eine kleine Landesprovinz. Um zu gewinnen, müßt Ihr im Campaignmodus alle Opponenten von der Weltkarte fegen oder in Einzelszenarien spezielle Missionen erfüllen. Dazu könnt Ihr nicht nur komplette Gebäude wie Schlösser, Burgen und Waffenschmieden errichten, sondern auch die unterschiedlichsten Truppentypen befehligen. Neben herkömmlichen Soldaten gibt's sogenannte "Helden", die Ihr per Mausklick auf besondere Missionen schicken dürft. Ganz gewiefte Strategen können sich mit Kollegen verbünden oder den Nachbarkönig ausspionieren. Wollt Ihr den Nachbarn lieber erobern, schickt Ihr eine Armee in dessen Land. Hier steuert Ihr wahlweise die Soldaten selbst ins Actiongefecht oder laßt den Computer die Kontrolle über die Truppen nehmen – dabei steuert Ihr einen Soldaten.

Überwacht werden Eure Feldherrngelüste übrigens von einem computergesteuerten Spielleiter – dem Dungeon Master, der hilfreiche Hinweise an die Spieler verteilt, Kommentare zum Verlauf der Auseinandersetzung gibt und auf Wunsch einen fetzigen Zauberspruch losläßt. *mh*



Der Dungeon Master empfiehlt: Bau eine Burg für Magier



Die Provinzen werden mit Eurem Wappen gekennzeichnet

Im Gefecht könnt Ihr selber Hand anlegen

gut

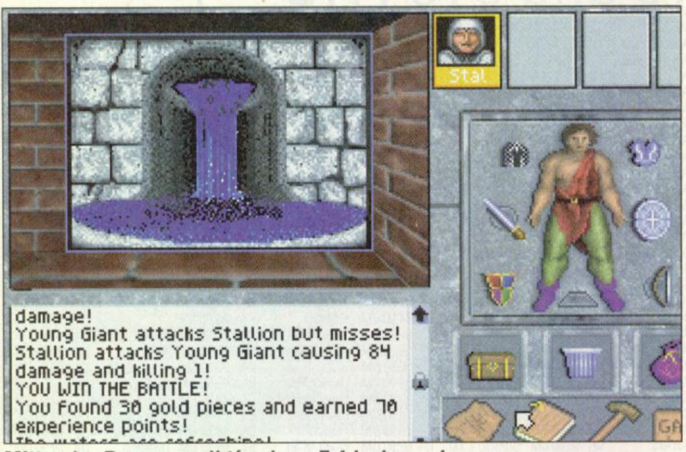
SSI ist endlich aus dem langen Winterschlaf erwacht, und die Spielemaschine läuft wieder auf vollen Touren. Gleich mit drei neuen Programmen in dieser Ausgabe, feuert SSI eine volle Vorweihnachts-Breitseite auf die Spieler ab. *Fantasy Empire* zielt dabei deutlich auf den Strategienachwuchs: Extrem einfach zu bedienen und mit vielen Grafikgags garniert, fühlen sich in der *Gazeteer*-Welt strategisch unbelastete Neulinge eher wohl, als Hardcore-Fetischisten, die bei dem Fantasy-Getümmel unterfordert sind. Dafür schöpfen die Gelegenheitstaktiker aus dem Vollen. Besonders witzig ist die Idee mit dem Dungeon Master, der Eure Spielzüge treffend kommentiert und bei Bedarf wichtige Tips gibt. Weniger witzig hingegen ist die Übersichtskarte beim Spiel: Es wird immer nur ein kleiner Ausschnitt des Landes gezeigt, eine taktisch sinnvolle Komplettkarte, auf der die Einflußgebiete und Territorien der Gegner in der Totalen gezeigt werden, fehlt.

Genre: Strategiespiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 61%

Grafik: 58% Sound: 62%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, 25 MHz, 2 MB, 10 MB auf Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, GMidi, Adlib
Geplant für: –

Modemallerlei



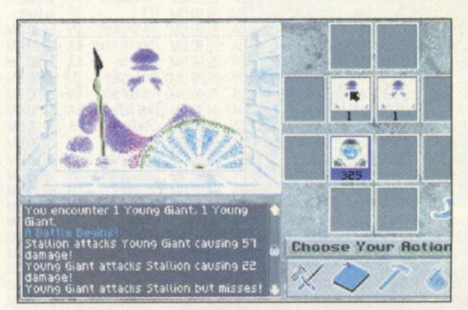
Mitten im Dungeon gibt´s einen Erfrischungsbrunnen

Fates of Twinion

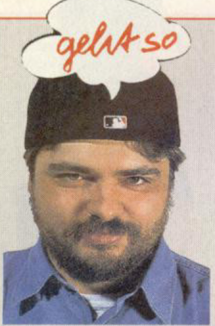
Derweil sich Multimedia-Spezialisten, Kommunikationsexperten und Spieleprogrammierer hierzulande noch über neue Formen der elektronischen Unterhaltung streiten, sind die Kollegen in den USA schon einen Schritt weiter. Obschon die Idee nicht ganz neu ist, kommen Spielenetzwerke, in die sich die Fans per Telefon einloggen können, immer mehr in Mode. Einer der Vorreiter des "Spiel am Draht"-Prinzips ist (Nomen est Omen) Sierra Online. Mit gewaltigem finanziellen Aufwand wurde in den USA das TSN (The Sierra Network) aufgebaut. Hier dürfen Spieler via Telefon Red Baron fliegen, mit ein paar Kumpels durch Larryland streifen, oder in den Dungeons des Rollenspiels *Shadow of Yserbius* ein paar Monster verkloppen. Bislang blieb dieses Vergnügen nur den (zahlenden) Mitgliedern des TSN vorbehalten. Jetzt gibt´s im zweiten Teil von *Shadow of Yserbius*, mit Namen *Fates of Twinion*, auch die Option ganz allein durch die Tunnel zu wandern -- der Anschluß ans Netz ist nicht nötig, obwohl möglich. Spiele-



risch bietet Fates of Twinion gewohnte Rollenspielkost. Aus verschiedenen Rassen und Klassen fummelt Ihr Euch einen Helden (oder eine Heroine) zurecht, versemmelt Monster, löst Puzzles, knackt Schatzkisten und sammelt Gegenstände auf. Das Problem: Wer nicht am Netz hängt spielt nur mit einer Figur --ein komplette Party steuern nur Onlinespieler. Der Clou bei der Single-Variante: Ereicht der Charakter den Erfahrungslevel 20, könnt Ihr Euch entscheiden den Helden nur noch für den Netzbetrieb einzusetzten (von Deutschland leider nicht möglich), oder weiterhin alleine zu spielen. Gesteuert wird die Figur komplett mit der



Ein Monster kommt selten allein: Zwei Giganten versperren uns den Weg zum nächsten Dungeonlevel



Darauf haben wahrscheinlich viele Spieler gewartet: Das Sierra-Netzwerkrollenspiel mit der Solo-Option. So schackhaft der, deutlich von Bard´s Tale inspirierte Rollenspieleintopf auch ist, so spannend die Puzzles, so hartnäckig die Monster und so umfangreich das Spielfeld auch sein mag. Für meinen Geschmack hat Sierra Online mit *Fates of Twinion* eine Menge Chancen verschlafen. Wenn schon die Solo-Option eingebaut wird, hätte ich mir auch eine echte Party gewünscht. Wer mit einem einsamen Helden durch die Gänge schlurft, hat es ungeheuer schwer: Die Monsterhorden sind auf eine ganze Gruppe von Abenteurern ausgelegt, ein Solocharakter hat seine liebe Mühe dem Ansturm gerecht zu werden. Zudem vermisse ich eine Netzwerkoption für private Anwender. Hier hätten Rollenspielbegeisterte im installierten Büronetz gemeinsam auf Monsterjagd gehen können, ohne die Telefonrechnung in schwindelerregende Höhen zu treiben. Ein weiteres Ärgernis: High-Speed-Modems mit 9600 oder gar 14400 Baud, werden vom TSN nicht unterstützt. Denn beim 2400-Connect hat der Spieler das Gefühl, sein Charakter macht nach jedem Schritt ein kleines Nickerchen.



Aufrufbar: Im Labyrinth wird eine Karte automatisch mitgezeichnet

Alles im Sack: Unsere Ausrüstung auf einen Blick

Maus. Taucht ein Monster auf --es gibt nur Zufallsencounter im *Bard´s Tale* Stil -- entscheidet Ihr Euch, ob Ihr Fersengeld gebt, das Schwert zückt, oder der Gegnerschar einen Zauberspruch um die Ohren haut. Sind alle Gegner erledigt, gibt´s Gold, Gegenstände und Erfahrung. Habt Ihr genug, läßt sich Eure Figur in der Abenteurergilde befördern. Hier dürft Ihr zudem neue Ausrüstung kaufen und verkaufen. Bevor Ihr Euch jedoch ins Getümmel stürzt: Nicht alle Levels des *Fates of Twinion*-Dungeons können sofort betreten werden. Für den Einsteiger gibt es eine Handvoll Starterlevels, erst wenn Ihr hier spezielle Aufgaben erledigt habt (finde Gegenstand X und bringe ihn an Ort Y), dürft Ihr in den Hauptkeller -- hier gibt´s dann natürlich knackigere Monster und fettere Schätze. Sterben könnt Ihr übrigens nicht *Fates of Twinion.* Wenn Euer Charakter von einer Monsterhorde zum Nachtisch vernascht wird, wacht Ihr in der Gilde wohlbehalten wieder auf. Wer per Teleportzauber das Dungeon rechtzeitig verlässt, kann an alter Stelle wieder ins Labyrinth hinein. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sierra Online
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra Online

MS-DOS 61%

Grafik: 67% Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer (solo)
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 12 MB Festplatte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland, GMidi
Geplant für: --

Mut zum Blut



Auferstanden aus Ruinen: Der Graf gibt sich die Ehre

Durchlaucht, wir belieben enttäuscht zu sein: Man freut sich auf die Traumrolle, arbeitet mit dem famosen Coppola zusammen, verliebt sich fast in den süßen Keanu und jetzt? Das dazugehörige Computerspiel gefällt ja nicht mal mir. Voller Vorfreude rutschte ich auf dem lila Stühlchen vor meinem pinkfarbenen PC hin und her – dann war es soweit: In der Rolle meines einen Kollegen sollte ich meinen anderen Kollegen, den ich sogar mehr mochte, zur Strecke bringen. Schon dies ist geschmacklos, zumal ich nicht mal ansatzweise erwähnt werde. Doch auch ansonsten konnte mich der liebe *Dracula* nicht überzeugen. Die simplen Rätsel wiederholen sich dauernd und die Levels sind viel, viel zu groß und enervieren schon nach einer halben Stunde. Ebenfalls für heftige Migräneanfälle sorgte die eintönige Musik und kreischende Effektuntermalung – von der wunderschönen Musikbegleitung meines Films keine Spur. Allein die abgekupferte Grafik ist noch überdurchschnittlich gut gelungen, ändert sich in den drei Levels jedoch so gut wie nie. Wer's mag, mit einer fuzzeligen Pistole dauernd auf 3-D-Untote zu ballern und gern mit Oblaten wirft, darf einen Blick riskieren. Mir ist mein Film und mein geliebter *Dracula* tausendmal lieber.

Dracula

Wer möchte nicht mal in die Haut des transylvanischen Fürsten Dracula schlüpfen und seine Zähne in den liebreizenden Körper von Winona Ryder treiben? Mit Psygnosis *Dracula* rücken die erotischen Träume der Männerwelt in erreichbare Sphären. Allerdings schlüpft Ihr nicht in *Draculas* Rolle, sondern in die des jungen Harker, der Winona ebenfalls an die Wäsche durfte. Das liebliche Ziel vor Augen, schlagt Ihr Euch ganz allein durch drei Levels, angefüllt mit miesen Untoten und bitterbösen Werwölfen.

Euer Abenteuer gegen den Modergrafen beginnt standesgemäß auf dem Friedhof. Hier finden sich auch die ersten Blutsauger-Dungeons. Euer Ziel ist es, in jedem Level eine bestimmte Anzahl an in den Wänden eingelassenen Särgen zu neutralisieren. Die Särge sind nämlich mit der verwunschenen Erde aus Transsylvanien gefüllt und produzieren, allen Gesetzen der Logik zum Trotz, massenweise Monster. Auf dem Weg durch das jeweilige Level findet Ihr jedoch die eine oder andere heilige Oblate, die Ihr kurzerhand auf die Särge bröselt. Diese büßen dank dieser heiligen Technik ihre bösartige Energie ein und gebären fürderhin keine Vampire mehr. Habt Ihr alle Monstergeneratoren eines Levels vernichtet, taucht Pfähler Vlad höchstpersönlich auf, um abzurechnen. Doch auch ihn behandelt Ihr wie jedes andere Monster: Ein paar Silberkugeln aus der Silberbüchse und der Bösewicht entschwindet in eine andere Dimension. Bei Energiemangel greift Ihr zur Stulle, bei Munimangel zum Extra-Magazin.

Habt Ihr den örtlichen Friedhof gereinigt, begebt Ihr Euch im zweiten Level in die Carfax Abbey und in Level 3 direkt in des Löwen Höhle – in Draculas Schloß. Begegnen Euch im ersten Level lediglich Skelette oder angefressene Halbtote, werfen schon ab Etage zwei hungrige Bauarbeiter mit Spitzhacken und Werwölfe mit Eingeweiden.

Da auch Psygnosis die Zeichen der Zeit erkannt hat, bewegt Ihr Euch frei in 3-D-Dungeons und löst allerlei Schalter-Rätsel im *Eye-of-Beholder*-Stil. Gewissenhafte Spieler dürfen jederzeit abspeichern. *kn*



Der Werwolf spart auf seinen ersten Golf



Gut abgehangen: Das arme Opfer auf dem Pfahl dient Graf *Dracula* als Mittagsmahl. Helfen könnt Ihr den gepfählten Kollegen leider nicht mehr.

Genre: Actionadventure
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Psygnosis

MS-DOS 45%

Grafik: 60% Sound: 37%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386SX, 1 MB, VGA, Festplatte 2 MB, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: Mega-CD



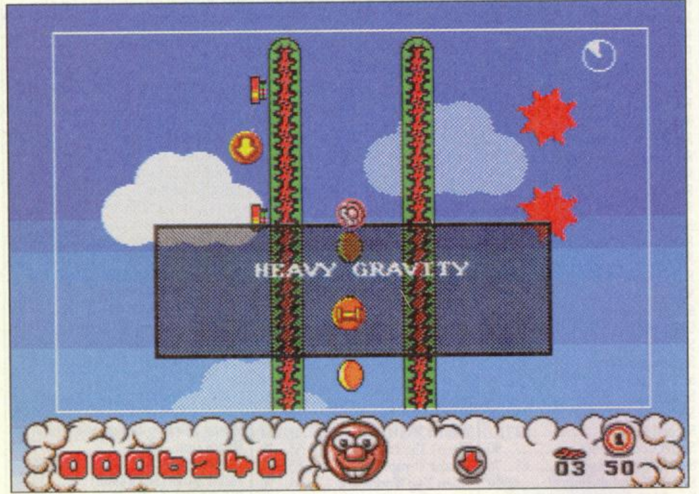
FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (nur Versand !)
D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93

Fax (089) 268 138



Falling Down



Die wunderbare Welt der Schwerkraft: Wenn nicht nach links, rechts oder oben, zieht es Bob nach unten

Bobs Bad Day

Nachdem sich Neuzeitmagier David Copperfield in seiner Illusionsshow produziert, wundert einen fast nichts mehr: Eisenbahnwaggons verschwinden und hübschen, Frauen werden quer zersägt. Auch Bob war ziemlich abgebrüht, bis zu dem Tag, als er in eine Kugel verwandelt wurde und sich in einem Computerspiel wiederfand. Bob fand Zaubershows plötzlich ziemlich abstoßend und wollte eigentlich nur ins normale Leben zurückkehren. Doch sein einziger Ausweg war, seinen Kugelfluch bis zum bitteren Ende mitzuspielen.

Bobs Bad Day ist das Amiga-Pendant von *Camel Try* auf dem Super NES: Als kleine Kugel rollert Ihr durch abgesteckte Labyrinthe und fallt auftauchenden Hindernissen sorgsam aus dem Weg. Der Witz dieser Angelegenheit ist die Steuerung: Da Bob immer noch den Gesetzen der Schwerkraft unterliegt, fällt er gerade nach unten, per Hintergrundrotation könnt Ihr Bob nun in eine bestimmte Richtung lenken. Die einzige Bewegung, die Bob entgegen der Erdanziehung unternehmen kann, ist ein bescheidener Hüpfer. Verschiedene Labyrinthe, insgesamt sind es 100, könnt Ihr auf diese Art und Weise abrollen. Die Level sind dabei wie Irrgärten aufgebaut und müssen erst mühsam erkundet werden. Bevor Ihr dem rettenden Ausgang zustrebt, müssen Taler aufgenommen werden, denn bevor nicht der letzte dieser kleinen Goldstükke von Euch eingesammelt wurde, ist jede Flucht zwecklos. Um es dem eigentlich schon genug gestraften Bob noch schwieriger zu machen, warten verschiedene Hindernisse und Fallen auf die Kugel.

So sollte sich Bob vor spitzen Pfeilern und drehenden Zahnrädern in acht nehmen und sich nicht von Magnetfeldern, Killerbällen oder Windturbinen aus der Bahn werfen lassen. Wird Bobs zarte Kugelhaut dennoch von einem Pfahl geschlitzt, werden Euch dafür saftig Taler abgezogen. Sinkt Euer Talerkontostand auf Null, verliert Bob ein Leben und muß das Level von vorn beginnen. Um den Weg zum Ausgang des Levels zu finden, müssen mitunter kullrige Rätsel gelöst werden: Schalter, Steine, die Ihr mit einem gezielten Faller zerbröseln könnt und ganze Reihen von Teleportern. Außerdem wird Bob auf eindrucksvolle Weise demonstriert, daß Schwerkraft nicht gleich Schwerkraft sein muß. Ein gewisser Herr Newton würde sich bei einigen Bob-Features im Grabe umdrehen, denn nach der Überquerung eines speziellen Icons fällt Bob nicht mehr nach unten, sondern nach oben, links oder rechts. An diese Modes hat sich der Spieler relativ schnell gewöhnt, härter wird es im Spring Mode, in dem sich Bob mit einem hopsenden Schluckauf durch die Level wälzt.

cd

Bob ist rund – drum mag er's bunt: 100 Level erwarten die Murmel

Windturbinen und Magnetfelder werfen Bob ab und zu aus der Bahn

Sternentaler: Bob muß alle Münzen einsammeln, um das Level zu verlassen

Die Roller-Kür: Mit Bob durch die verschlossene Tür

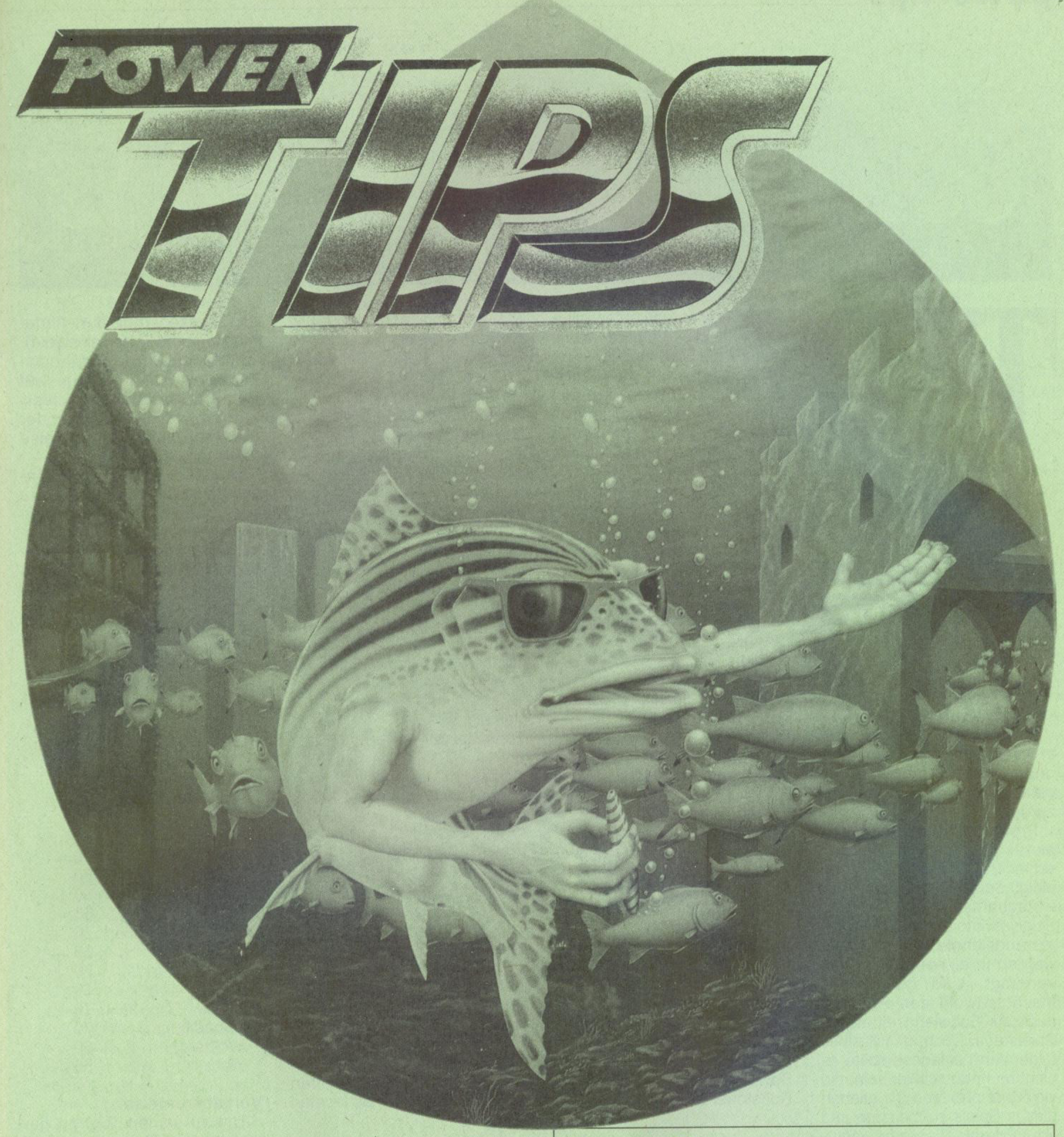
na ja

Dies war ein wirklich schlechter Tag für Bob: Erst passiert Ihm die Angelegenheit mit der Kugel und dann findet er sich noch in solch einem Spiel wieder. Glück hatte Bob mit der Grafik, immerhin drehen und parallaxen die Hintergründe schneller als auf dem Ideenvorbild *Camel Try*. Doch wer sich jetzt auf die totale Dreh-Action freut, hat nicht mit den Jungs von "The Dome" gerechnet, die zwar ausgezeichnete Programmier, aber miese Leveldesigner sind. Denn gerade am Spielspaß hat Bob ziemlich zu knabbern. Zwar ist durch die verschiedenen Hindernisse, Fallen und Gravitationsmanipulationen *Bobs bad Day* eine gewisse Abwechslung nicht abzustreiten, doch der richtige Spielspaß will bei dieser Art der Drehung nicht aufkommen. Nachdem man alle Spezialelemente erst einmal ausprobiert, zieht sich die Fallsucht in die Länge und läßt den Spieler ehrliches Mitleid für Bob empfinden. Steht Ihr vor der *Bobs bad Day*-Packung kann ich Euch nur eine volle Drehung empfehlen.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 41%

Grafik: 63% Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Turbokarten
Geplant für:



ZUM SAMMELN!

Heft 12/93

Power-Tips

Computerspieletips

Videospieletips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Protostar

Frank Klein aus Homburg ist in den Weltraum aufgebrochen und kehrt mit einer Komplettlösung aus dem Vakuum zurück.

Protostar ist ein sehr komplexes Strategiespiel, das verschiedene Genres in sich vereinigt: Sowohl strategische und wirtschaftliche als auch an Flugsimulatoren und Adventures angelehnte Spielelemente werden in diesem Programm vereinigt. Und genau das macht sowohl den Reiz als auch die Schwierigkeit dieses Spiels aus. Doch mit Hilfe des folgenden Leitfadens sollte es nicht mehr so schwer sein, die vielerorts prekären Situationen dieses Spiels zu meistern und am Ende als Sieger hervorzugehen.

Allgemeine Spielziele

Das Ziel des Spiels ist es, Verbündete für die sich im Krieg mit den Skeetch befindlichen Menschen zu finden. Dazu müssen folgende, nicht-humanoide Rassen überzeugt werden: die Vantu, Deresta, Ghebraant und nicht zuletzt die Kaynik. Der Lebensraum all dieser Rassen ist im Thule Sektor lokalisiert.

Wichtige Planeten im Thule-Sektor:
– In wirtschaftlicher Hinsicht
– Auf den Planeten finden sich unter anderem Rohstoffe, die es abzubauen und zu verkaufen gilt – das ist die einzige reale Chance, an Geld (hier: Credits) zu kommen. Im folgenden werden sämtliche Planeten einschließlich Koordinaten aufgelistet, die mit lohnenden Rohstoffvorkommen ausgestattet sind:

Planet: Bistow 051,024
Bewohner: Vantu
Rohstoffe: Cer, Smarium

Planet: Vespes Alpha 051,024
Bewohner: Kaynik
Rohstoffe: Nickel, Aluminium

Planet: Quaylar 1 078,057
Bewohner: Deresta
Rohstoffe: Aluminium, Wolfram

Planet: Travantal 048,048
Bewohner: Vantu
Rohstoffe: Bor, Molybdän, Zinn

Planet: Triolena 105,054
Bewohner: Kaynik
Rohstoffe: Eisen, Gold, Magnesium

Planet: Boobolla 045,084
Bewohner: Deresta
Rohstoffe: Platin, Thallium

Planet: Morning Star 054,063
Bewohner: Mensch
Rohstoffe: Gold, Silber

Planet: Kanyikai 144,036
Bewohner: Kaynik
Rohstoffe: Uran, Platin

Planet: Irrindy Minor 009, 057
Bewohner: keine
Rohstoffe: Eisen, Schwefel, Wismut

Planet: Octaris 054,084
Bewohner: keine
Rohstoffe: Magnesium, Blei, Kupfer

Planet: Ariana 066, 075
Bewohner: Vantu
Rohstoffe: Bor

– in demographischer Hinsicht

Wichtig ist es ebenfalls, die Heimatplaneten der einzelnen Rassen zu finden. Hier die Koordinaten:

Vantu:
Travantal 084,084

Deresta:
Boobolla 045,084

Kaynik:
Kanyikai 144,036

Gheebrant:
Hive IV 030,045

Preisliste

Das Handeln in Protostar läuft stets auf gleichbleibender Ebene ab: Man "sammelt" Rohstoffe auf den einzelnen Planeten und verkauft diese in Handelszentren auf
a) den Raumstationen
b) den Heimatplaneten der Rassen (nur dort findet man lohnende Handelsstädte).

Anfangs würde ich jedoch empfehlen, seine Ware auf den Raumstationen zu verkaufen, da die Händler der Planeten zu niedrige Preise zahlen.

Um eine adäquate Orientierungshilfe zu liefern, wie hoch die Preise der einzelnen Waren sind (wichtig vor allem beim Feilschen) hier eine Preisliste der wichtigsten Waren (Festpreise der Raumstationen):

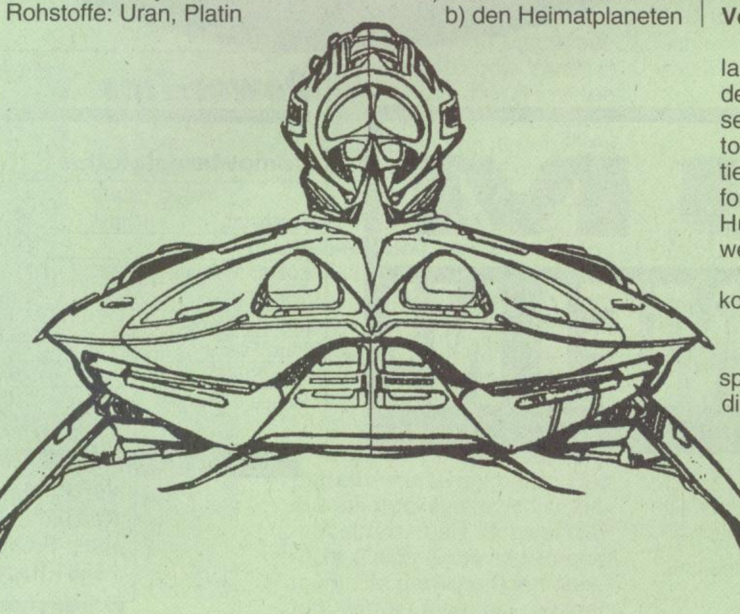
Angaben in Credits	
Aluminium:	60
Bor:	80
Cer:	60
Eisen:	50
Erbium:	60
Gold:	60
Kupfer:	60
Molybdän:	70
Magnesium:	60
Nickel:	60
Plutonium:	70
Platin:	60
Radium:	60
Silber:	60
Samarium:	70
Thallium:	60
Thorium:	70
Titan:	60
Uran:	70
Vanadium:	70
Wolfram:	60
Zinn:	50

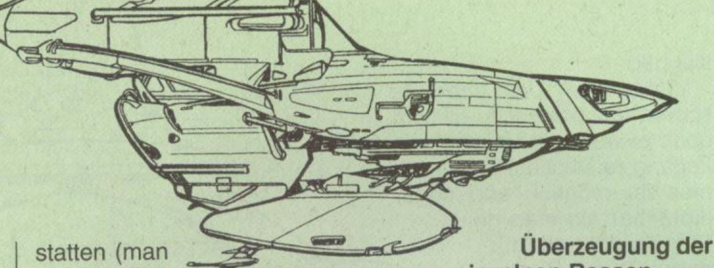
Vorgehensweise

Um zu seinem Ziel zu gelangen, den Belagerungsring der Skeetch zu brechen, müssen alle Rassen im Thule-Sektor zu Kampfgefährten rekrutiert oder – weniger militärisch formuliert – zu Verbündeten der Human Alliance gemacht werden.

Doch sollte man keinesfalls kopflos in das Verderben springen und die Vertreter der einzelnen Rassen ansprechen. Das führt ins unabdingbare Chaos.

Man muß sich schon an einen gewissen Spielplan halten, in dem man wie bei einem gut organisierten Manöver alle Ziele wie in einer Punkteliste abhaken kann.





Hier ist der von mir vorgeschlagene Handlungsablauf, der zum sicheren Erfolg führt (kleinere Variationen in der Abfolge können durchaus stattfinden):

Das leidige Thema: Geld

Ohne die nötigen finanziellen Ressourcen hätte Cäsar niemals Gallien erobert, ohne Credits wirst Du niemals den Thule-Sektor erobern (auf diplomatischer Ebene, versteht sich). Somit lautet das erste Ziel mit höchster Prioritätsstufe: Mehre Dein Kapital (um Dir im späteren Spiel die Freundschaft anderer zu erkaufen). Und dies geht relativ einfach: Fliege auf die in obiger Liste angegebenen Planeten und beute diese schamlos aus. Erst wenn der Frachtraum voll ist, fliege auf dem kürzesten Weg zur nächsten (!) Raumstation (nicht etwa zu der an der anderen Ecke des Sektors) und verkauf Deine Waren. Nach mehrfacher Wiederholung dieses Vorgangs solltest Du ein nettes Sümmchen auf Deinem Konto haben (ca. 50.000 Credits).

P.S. Es lohnt sich, hin und wieder in der Bar vorbeizuschauen, man erhält dort wertvolle Tips.

Ausbau Deines Raumschiffes

Auch dieser Punkt ist absolut wichtig in der Vorbereitungsphase. Je besser Dein Schiff, um so höher der Gewinn, um so geringer die (Sprit-)Ausgaben und um so geringer die Gefahren. Dabei ist es allerdings nicht egal, welche Teile man zuerst kaufen sollte: eine Wave-Gun II zuerst zu erwerben wäre in diesem Fall ziemlich deplaziert. Deshalb eine Einkaufsliste, in deren Reihenfolge Du Dein Schiff langsam zu einem Schlachtkreuzer ausbauen kannst:

1. Maschine II
2. Maschine III (wegen des Treibstoffs: je besser die Maschine, um so schneller fliegt man und um so geringer ist der Spritverbrauch).
3. Feuchtigkeitsschild
4. Schild II
5. Wavegun II
6. Cannon II
7. Feuchtigkeitsschild III
8. Schild III
9. Wavegun III
10. Cannon III

Erst danach sollte man seinen Explorer mit besseren Waffen und Schilden ausstatten (man hat ihn allerdings dann schon mit Maschine II ausgerüstet).

Ist das Raumschiff auf den neuesten Stand der Technik gebracht worden, sollte man sein Kapital auf eine Höhe von etwa 150.000 Credits erhöhen. Erst dann kann man Phase 3 starten und sich in die Weiten des Alls vorwagen.

Überzeugung der einzelnen Rassen

Auch hier ist es im Sinne der Einfachheit nicht egal, welche Rassen man zuerst überredet. Die einen sind zugänglicher, die anderen verschlossener – hier die Vorgehensweise:

Deresta

Die Deresta sind sehr sensibel und freundlich, so daß man zu ihnen leicht Zugang findet. Man kann an dieser Stelle sogar ein Mittel erwähnen, das immer und für jede Rasse passend ist:

Man steuert den Heimatplaneten der Rasse an, fliegt in eine Handelsstadt und läßt sich übers Ohr hauen, d.h. man kauft Waren in großen Mengen zu einem überteuerten Preis ein. Das ist zwar marktwirtschaftlich gesehen ein Schlag ins Gesicht, doch es lohnt sich: Die Deresta werden jetzt überaus freundlich und bitten Dich letztendlich, ihre verschollenen Wissenschaftler zu suchen. Und hier sind wir bei einem weiteren Merkmal: (Fast) jede Rasse betraut Dich mit einer Mission, nachdem Du ihr Interesse geweckt hast. Nachdem Du diese erfolgreich ausgeführt hast, werden sie Deine Verbündeten. So auch hier: Kaum hast Du die Bitte vernommen, schwirrst Du mit Deinem Raumschiff los.

Alsbald sollten plötzlich in irgendeiner Galaxie in der Nähe des Heimatplaneten der Deresta zwei Piratenschiffe auftauchen. In einem dieser Schiffe sitzen zwei Deresta (die Wissenschaftler), die einen Hilferuf aussenden. Nun gilt es, höllisch aufzupassen: In der unvermeidbaren Raumschlacht nicht wahllos ballern, sonst zerstört man am Ende noch das Schiff inklusive der Wissenschaftler.

Um einem solchen Desaster vorzubeugen, bedient man sich einer simplen, aber wirkungsvollen Methode. Man beschießt zuerst nur ein Raumschiff einmal. Dann scannt man beide Objekte mit Scanner und Bioscanner. Entweder sitzen die Deresta in dem bereits beschädigten Schiff oder in dem unbeschädigten. Jetzt dürfte alles klar sein: Zerstört zuerst das Schiff ohne Deresta an Bord – das andere wird sich ergeben. Dann kann man andocken und die Wissenschaftler an Bord nehmen.

Sadisten können das Piratenschiff auch ausschlachten und auf das manövrierunfähige Stück Metall solange einballern, bis es mitsamt den Piraten explodiert. Die feine englische Raum-Art ist das allerdings nicht.

Dann fliegt man zum Heimatplaneten der Deresta zurück und liefert die Gefangenen ab – ein erster Verbündeter wurde gefunden.

Wenn Ihr kurz danach noch einmal auf den Deresta-Heimatplaneten fliegt, wird sich einer der Wissenschaftler Euch anschließen.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit, die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Vantu

Als nächstes sollte man die Vantu ins Visier nehmen, nachdem man selbstverständlich seine Geldmittel aufgestockt hat (auf etwa 200.000 Credits).

Auch hier geht man nach dem bewährten Schema vor.

Rettet die zehn Forscher auf dem Planeten im System 084,111. Doch so einfach kommt man nicht zu dem Planeten. Kaum angekommen, fallen gleich neun (3x3) Schiffe der Skeetch über Euch her. Um auch hier einer Katastrophe aus dem Weg zu gehen, sollte man zuerst etwa 500 Einheiten Stabilum (Treibstoff) tanken und ins Zielgebiet fliegen.

Doch man kann nur mit einer Taktik überleben: Greift man gleich nacheinander die drei Verbände an, ist man verloren. Man sollte also eine Verzögerungstaktik anwenden: Nach der ersten Welle bleibt man noch so lange im Orbit bei den zusammengeschossenen feindlichen Raumschiffen, bis alle Energie sämtlicher Stationen und Crewmitglieder wieder regeneriert ist. Erst dann fliegt man aus dem Orbit heraus und läßt Gruppe zwei angreifen. "Same Procedure" und dann geht's Gruppe drei an den Kragen.

Merke: Nur durch die Kampfpausen hat man genügend Energie, alle neun Kampfschiffe zu Klump zu schießen. Danach landet man auf dem einzigen Planeten in diesem System. Auch hier fällt gleich ein Skeetch-Explorer über Euch her. Nicht zerstören, denn dann kommt ein neues Schiff usw. usw.!

Man sollte nur einige Salven auf den Explorer abgeben und dann mit Höchstgeschwindigkeit die zehn Vantu-Forscher aufgabeln (der Schiffscomputer sagt an, wann alle komplett sind).

Jetzt kehrt man schleunigst zurück nach Travantal. Als kleines Dankeschön werden die Vantus Mitglied der Human Alliance.

Auch hier bietet sich wieder einer der Forscher als Crewmitglied an.

Kaynik

Vielen von Euch mag es schwer erscheinen, zu diesem doch etwas aggressiven Volk Zugang zu erhalten. Doch auch dies ist möglich und sogar einfacher als man denkt. Ein Zufall half mir dabei: Durch die stetigen Angriffe der Kaynik war ich es schließlich leid, mich zu verteidigen. Mehr aus schlichtem Frust als aus Berechnung kapitulierte ich vor den Kaynik und siehe da, nachdem ich dreimal aufgegeben hatte und meine Ladung verlor, fingen die Kaynik ein Gespräch mit mir an und verrieten mir sogar die Position ihres Heimatplaneten. Fast aufdringlich wurden die Jungs (für Kaynik-Verhältnisse). Flugs begab ich mich zu ihrem Heimatsektor, als plötzlich nach einem wiederholten Verlust meiner Ladung der Obi Van (sprich: Chef) der Kaynik meinen Weg kreuzte. Nach einem kurzen, höflichen Gespräch trat er der Allianz bei, ohne eine Mission zu verlangen (!). Auch dieses Problem war damit gelöst.

Ghebraant

Und nun zum schwierigsten Teil der Überzeugungskunst. Hat das Prinzip der "Schleimerei" bei den ersten beiden Rassen noch gewirkt, zeigen sich diese gepanzerten Spocks völlig emotionslos und unbeeindruckt: Die fehlende Persönlichkeit dieser Insektoiden kann einen an den Rand des Wahnsinns treiben. Da hilft nur noch eine Methode: Erkauf Dir ihre Freundschaft!

Nach einigen, sehr, sehr verlustreichen "Geschäften" wurden auch die Ghebraant gesprächiger und boten mir eine Mission an, die allerdings für einen Anfänger sehr heikel (extrem zeitaufwendig!) ist. Man muß einen neuen Heimatplaneten für die Insektenschädel finden. Doch nicht genug damit: Diese verwöhnten Individuen stellen auch noch hohe Ansprüche an ihre neue Heimat.

Der Wunschplanet sollte folgende Daten haben:
- Er sollte unbekannt sein.
- Er soll bewohnbar sein.
- Er soll rohstoffreich sein.
- Die Oberfläche sollte von hoher Dichte sein.
- Wasser sollte vorhanden sein.
- Ein warmes Klima sollte herrschen.
- Die Gravitation sollte unter 2.00 liegen.

Nur ein einziger Planet im gesamten Universum entspricht diesen Bedingungen. Nach einer durchspielten Nacht, in der ich alle, aber auch alle Planeten im Thule-Sektor erforscht und neue registriert habe, fand ich ihn endlich – und zwar bei 126,057. Jetzt nur noch rasch für die Ghebraant registrieren und ab zu deren Noch-Heimatplaneten. Man dankt und bietet sich als Verbündeter an. Nun ist das Maß voll und die Allianz komplett.

Der Endkampf

Wer denkt, das Spiel sei nun zu Ende, hat sich geirrt. In einer Zwischensequenz wird man darüber informiert, daß die Skeetch ihr Flaggschiff, ein schier unzerstörbares Schlachtschiff in den Thule-Sektor gesandt haben, um Euch zu vernichten.

Begeht nun bloß nicht den kapitalen Fehler und greift das Schlachtschiff unvorbereitet an – es muß sowieso erst gesucht werden. Nein, man fliegt zuerst zum Stützpunkt Bordertan (099,015) und betritt die Bar, die zur alliierten Kommandozentrale umfunktioniert wurde. Dort trifft man Dodel, einen alten Bekannten. Wenn er nach dem Schlachtschiff gefragt wird, gibt er uns zwei wichtige Informationen:

a) mit normalen Waffen ist es unzerstörbar
b) es gibt nur eine Superwaffe, die das Schiff zerstören kann; den sogenannten Photonen-Projektor. Er befindet sich in einem alten Schiffswrack mit dem Namen Whirlick bei Position 156,066.

Nachdem man dorthin geflogen ist und angedockt hat, muß man die Schutzschilde deaktivieren. Dazu auf den rechten, blinkenden Knopf drücken und folgenden Sicherheitscode eingeben: 7oe37k. Danach kann man die Superwaffe und eine Maschine Typ 5 sein eigen nennen.

Letztendlich sollte man nur noch etwa 130.000 Credits zur Verfügung haben, denn ein Schuß des Photonen-Projektors kostet umgerechnet etwa 10.000 Credits (ein Schuß verbraucht 100 Einheiten Stabilum). Also rate ich, den Frachtraum mit etwa 999 Einheiten Stabilum aufzufüllen (randvoll also) und erst dann in die Schlacht zu ziehen.

Da das Auffinden des Schlachtschiffes recht schwierig und vor allem mit hohen Spritkosten verbunden ist, hier eine einfache Methode:

Man fliegt einfach zwischen zwei eng benachbarten Sektoren hin und her (ich habe den Kaynik-Heimatsektor gewählt), wieder und wieder, immer wieder, bis eines Tages das Schlachtschiff auftaucht. In der nun folgenden Schlacht ist es ratsam, mit der Munition sparsam umzugehen. Es ist sinnlos, mit der Wavegun oder der Cannon das Schlachtschiff zu beschießen.

Wenn das Schiff genau im Visier ist, einige gezielte Schüsse (am besten auf die Breitseite) abgeben. Vorsicht: maximal neun Schuß sind möglich! Doch nach etwa fünf bis sechs erzielten Treffern sollte das Schlachtschiff nur noch Sternenstaub sein – das Happy End folgt.

Allgemeine Tips

Man sollte so schnell wie möglich eine gute Crew zusammentrommeln. Dazu die Angebote der Forscher annehmen. Um die Navigation

und die Abwehr zu besetzen, einfach

a) zu Dodel in die Bar gehen. Er verrät Euch die Position des Schiffes, auf dem sich Cassi, Eure zukünftige Navigationsoffizierin befindet.

b) zum Stützpunkt Garriod fliegen und das Technik-Center besuchen – der dortige Kaynik wird sich mit Freude anschließen und die Abwehr besetzen.

Wichtig: Immer schön absaven!!! An wichtigen Stellen des Spieles einen Sicherheitssave durchführen (z.B. vor der Schlacht mit dem Skeetch-Flaggschiff), um sich nicht schon zu früh den Spaß zu verderben.

Und nun die "sieben Todsünden":

1. Niemals mit aktivierten Schilden und Waffen sich einem unbekannten Raumschiff nähern.
2. Niemals vergessen, rechtzeitig zu tanken.
3. Nie vergessen, abzusaven!
4. Niemals, ich wiederhole: niemals frech zu den zukünftigen Verbündeten werden.
5. Beim Feilschen niemals versuchen, den anderen zu betrügen, stets sich selber betrügen lassen (solange die Partner noch keine Verbündeten sind).
6. Keine verbündeten Schiffe aus Spaß oder Frust abschießen, ein kapitaler Fehler!
7. Nicht vergessen: ständig genug Kleingeld dabeihaben!

Tips zu Raumschlachten

Manchmal erweist es sich als extrem schwierig, einen zahlenmäßig überlegenen Gegner (mit 2 oder 3 Raumschiffen) trotz perfekter Ausstattung zu besiegen.

Mit einer gewissen Standard-Kampftaktik sollte es jedoch etwas einfacher ein, aus einer Schlacht als Sieger hervorzugehen:

a) Raumschiffschlachten

Hier empfiehlt es sich, anfangs mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen. Man sollte zunächst sein Feuer auf ein Raumschiff konzentrieren. Als Standard-Waffe empfehle ich im Gegensatz zum Handbuch nicht die Wave-Gun, sondern die Cannon, da diese einen größeren Schaden anrichtet. Im Verlauf des Kampfes sollte man von Zeit zu Zeit die Geschwindigkeit auf 0 drosseln und die beschädigten Feindraumschiffe anvisieren. Es kann nämlich gut sein, daß dieses manövrierunfähig ist. Mit hoher Geschwindigkeit wäre es somit wesentlich schwerer, das Feindraumschiff zu treffen, da man immer im Kreis um sein Ziel fliegen würde. Doch so genügen ein paar Salven aus der Cannon, um die Feinde in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Ein kurzer Zwischenstopp lohnt also immer.

Wichtig ist ebenfalls, daß man einen Blick auf die Energieschilde der einzelnen Stationen wirft. Geht die Energie zur Neige, sofort reagieren und die Reparaturen auf die betreffende Stelle konzentrieren. Dabei haben folgende Stationen absolute Priorität:

1. Brücke
2. Abwehr
3. Frachtraum (Reparaturen!)
4. Navigation
5. Com-Station (aufgeben!)

b) Explorer-Schlachten

Die Kämpfe auf der Planetenoberfläche verlaufen im Prinzip auf die gleiche Art und Weise, jedoch mit einem Unterschied: Nie mit gleichbleibender Höchstgeschwindigkeit fliegen. Tut man dies dennoch, bekommt man nie seinen Gegner ins Visier. Deshalb empfehle ich eine altbewährte Taktik (die des Luke Skywalker bei seiner Schlacht mit den Biker-Scouts):

Beim Fliegen mit Höchstgeschwindigkeit plötzlich auf null abbremsen. Der Gegner rauscht dann an einem vorbei und man kann einige Salven auf ihn abfeuern. Nicht vergessen: Nachdem man abgebremst hat und der Gegner vorbeigedüst ist, gleich wieder beschleunigen, sonst verliert man den Gegner aus dem Visier. Nach mehrmaliger Wiederholung dieser Taktik dürfte der Feind nur noch Geschichte sein.



Stefan Dunger aus Barnstorf bastelt am liebsten an eigenen Fantasy-Dörfer.

Folgende Tips gelten für den Chaotic Modus:

1. Schritt

Erschaffung des Barons und Schloßstandort: Man sollte die Eigenschaftswerte solange neu würfeln, bis jeder Wert mindestens zweistellig ist. Der Baron sollte nach Möglichkeit die Klasse "Fighter" annehmen, da sie die stärksten Waffen besitzt um das Schloß verteidigen zu können. Bei der Standortbestimmung muß man sich im klaren darüber sein, wo man sein Reich schließlich aufbauen will (es wird nachher ziemlich groß). Hierbei ist aus Verteidigungsgründen der beste Standort für das Hauptschloß die Mitte Eures geplanten Reiches. Die natürlichen Grenzen wie Seen oder Flüsse eignen sich besonders gut als Grenzen, da sich die Monster nicht darüber hinwegbewegen können. Unter diesen Gesichtspunkten findet man einen geigneten Platz.

2. Schritt

Erschaffung der Nebencharaktere und deren Schloßplazierung: Bei der Plazierung der Nebenschlösser muß man beachten, daß sie so weit wie möglich vom Hauptschloß wie auch untereinander entfernt sind, um von Anfang an ein größeres Gebiet zu kontrollieren. Auch können benachbarte Felder schnell besiedelt werden, da der Bevölkerungsnachwuchs nur aus den Schlössern kommt. Die besten Nebencharaktere sind:

1. Halflings: Die besten, wenn es darum geht, Äcker zu bewirtschaften; große Sehfähigkeit; können Bäckereien bauen.
2. Mages: Stärkste Zaubersprüche; gute Rückendeckung im Kampf.
3. Elves: Die besten im Bearbeiten von Bäumen; starke Waffen.
4. Clerics: Können im Kampf sowohl Magie als auch Waffen benutzen.

3. Schritt

Land besiedeln: Sobald der erste Bevölkerungsnachwuchs kommt, sollte man ihn sofort in die nächstgelegenen Felder schicken und ansiedeln. Vorhandene Steine immer auf Bodenschätze untersuchen lassen. Bäume sollte auch nicht abgeholzt werden, da sie nach dem Kultivieren viel Essen und Einkommen bedeuten. An Wassergebieten gedeihen Äcker am besten. Das Verhältnis zwischen Essenseinkünften und Wohnungen sollte 2:1 sein, dann gibt es keine Schwierigkeiten mit den Geldeinkünften oder Hungersnöten. Beim Besiedeln neuer Felder sollte man ab und zu die alten Felder überprüfen und gegebenenfalls eine Stufe verbessern lassen, da dies mehr Arbeitsplätze für die Bevölkerung, größere Lagerung und mehr Geldeinkommen bedeutet. Die beste Bauzeit ist vom Frühling bis zum Herbst, da im Winter das Essen knapp wird. Gemeinnützige Einrichtungen sind immer gut, da Einkünfte und Vertrauen der Bevölkerung dann steigen. Besonders wichtig sind Marketplaces, weil dieses Geld in eine Gemeinschaftskasse fließt, mit der man dann teure Bauprojekte finanzieren kann.

4. Schritt

Absicherung der Stadt: Im Laufe des Spiels ist es wichtig, das ganze Reich mit einer Mauer abzusichern um sich vor den Angriffen der Monster zu schützen. Beim Bau sollte man darauf achten, daß man die natürlichen Grenzen wie etwa Flüsse gut nutzt, um nicht zuviele Mauern bauen zu müssen, da diese immer gepflegt werden müssen. Hier sind senkrechte Mauern von Vorteil, da man nur das äußere Feld für die Mauer verwenden muß, während die übrigen drei für zivile Zwecke genutzt werden können. Bei einer waagerechten Mauer muß man nämlich alle vier Felder einsetzen. Man sollte auch daran denken, Pforten einzubauen und ein

Feld hinter der Mauer einen Tower zu bauen, mit dem man weit in das Land sehen kann und eventuelle Monsterdörfer im Blick hat.

5. Schritt

Kampf gegen die Monster: Ist unser Reich gesichert, schikken wir einen Fighter einige Felder vor die Stadtmauer und lassen ihn eine Arena bauen. Die Nachwuchscharaktere gehen jetzt zu den älteren Siedlern und lösen sie ab. Die jetzt freien Bewohner schickt man in die Arena. Das macht man solange, bis ca. 20 Leute in der Arena sind und stellt dann das Training auf 100%. Nach einiger Zeit aktiviert man sie und läßt sie gemeinsam die Monster der jeweiligen Monsterart plattmachen. Zu beachten ist hier, daß man sich erst die nächstliegenden Monster vorknöpft und dann die jeweilige Festung angreift, da die übrigen Monster sonst nach dem Sieg über ihre Festung über unsere Stadt herfallen. Auf diese Weise werden unsere Charaktere immer stärker und erfahrener, so daß es kein Problem mehr sein sollte, die anderen Monsterrassen zu besiegen und Alleinherrscher über das Land zu werden.

Lothar Matthäus: Die interaktive Fußballsimulation

Matthias Stern aus Mülheim ist extrem torgefährlich. Hier sein Erfolgsrezept.

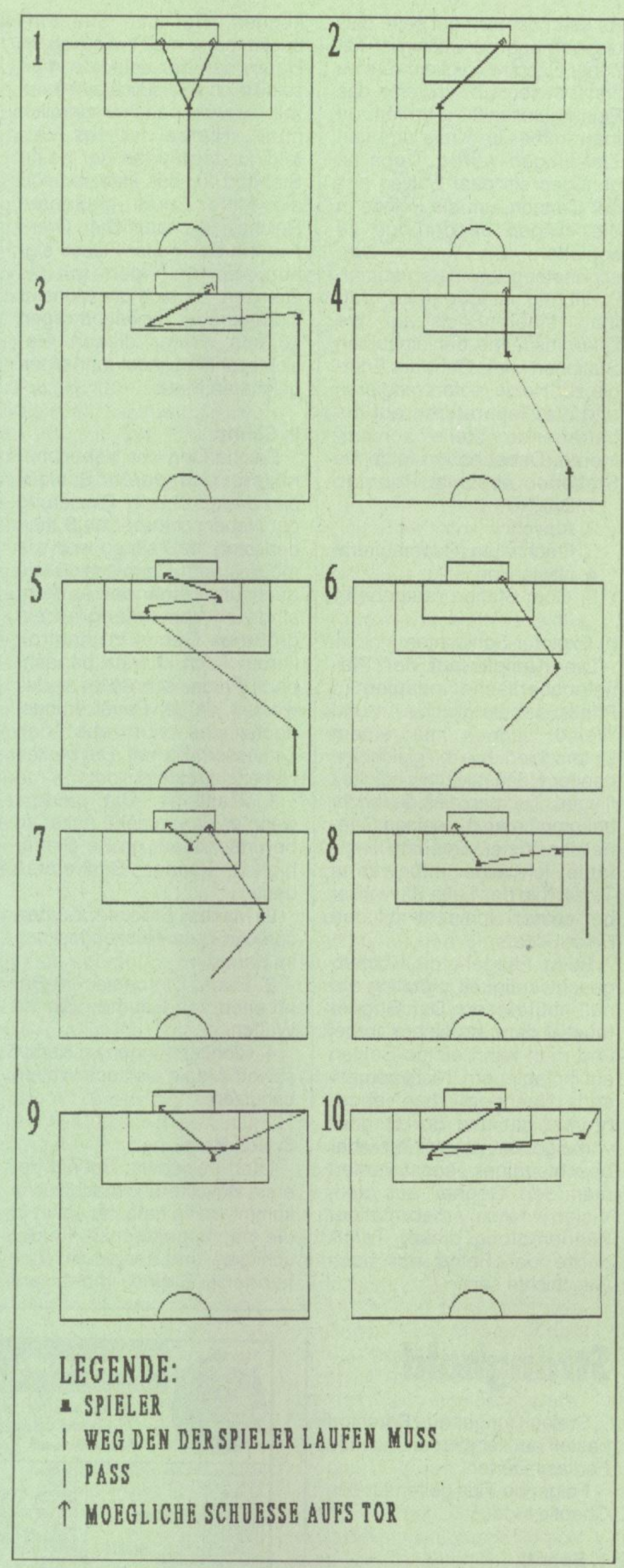
Erklärungen zu den Karten:

1. Man läuft einfach gerade auf das Tor zu und schießt kurz nach der Strafraumlinie mit Effet in eine der beiden Ecken. Das sicherste Tor.

2. Man läuft halblinks (oder halbrechts) in den Strafraum und schießt flach ins rechte (linke) Toreck.

3. Einen der beiden Flügel entlanglaufen und hoch auf einen Spieler vor dem Tor flanken. Sehr gute Kopfballmöglichkeit.

4. Kurz nach der Mittellinie von einem der beiden Flügel hoch in den Strafraum flanken. Nun kann man mit einem Kopfball mit dem Hinterkopf den Ball über den Torwart hinweg ins Tor senken.



5. Ähnlich wie 4; die Flanke muß jedoch länger auf einen Spieler am langen Pfosten kommen. Der köpft dem anderen Spieler den Ball genau vor die Füße. Ein sicheres Tor.

6. Man läuft von der Mitte des Spielfeldes zu einer oberen Ecke des Strafraumes. Bevor man schießt, wartet man, bis der Cursor sich genau in der kurzen Ecke des Tores befindet. Erst dann läßt man den Feuerknopf los.

7. Wie 6. Der Torwart kann jedoch parieren und klatscht den Ball vor die Füße unseres heranschnellenden Stürmers ab. Das einfachste Tor.

8. Man kommt über den Flügel und schlägt einen Haken in den Strafraum. Von dort bedient man einen Mitspieler mit einer präzisen Torvorlage.

9. Eckball: Den Spieler, den man steuert, am kurzen Pfosten kurz vor der Fünfmeterraumlinie postieren, den Eckball dann mit einem Kopfball tief in die lange Ecke befördern.

10. Eckball: Den Eckball kurz ausführen lassen. Wenn man den Ball erhält, auf einen freien Spieler flanken.

Allgemeines

– Einwurf:

Wenn man einen Einwurf in der Nähe des gegnerischen Strafraums bekommt, den Spieler, den man steuert, weit in den Strafraum befördern. Der Einwurf ist dann fast so gefährlich wie ein Eckball.

– Elfmeter:

Man sollte sich immer vor dem Schuß für eine Ecke entscheiden. Den Ball dann tief oder hoch in die ausgesuchte Ecke knallen.

– Spielweise:

Man sollte versuchen, den Ball laufen zu lassen, d.h. viele Doppelpässe spielen, schnell spielen etc.

Um einen gegnerischen Spieler zu überlaufen, sollte man sich den Ball weit vorlegen (wie steht in der Anleitung).

Sobald die Meldung "Take a Shot" erscheint und im gegnerischen Tor ein Fadenkreuz sichtbar wird, sollte man sofort den Feuerknopf drücken, um die beste Torchance zu haben.

– Taktik:

Wenn man mit dem Programm schon warmgeworden ist, kann man durchaus mal versuchen, eine eigene Taktik zu entwickeln. Dabei sollte man darauf achten, daß sie weder zu defensiv noch zu offensiv ausfällt.

Burntime

Her mit der Endzeit! Ralf Zackel aus Aßlar/Wetzdorf hat radioaktive Strahlung und Mutationen heile überstanden.

Mit einem Techniker in der Truppe läßt sich aus nutzlosem Zukunftsschrott manch lebenswichtiges Item basteln:

1. Stoffreste + kaputte Wasserpumpe + Schlauch = Wasserpumpe
2. Stahlfeder + Blechteile + Draht = Fangeisen
3. Maschinenteile + Eisenrohr + Schlauch + Stoffreste = Förderpumpe
4. Kaputtes Funkgerät + Batterien + Elektronikschrott = Funkgerät
5. Schutzkleidung + Gasmaske + Stiefel + Handschuhe = Schutzanzug
6. Schrauben + Holzstück = Rattenfalle

Zu Beginn des Spieles sollte man erst einmal ein Dorf besetzen, indem man möglichst einen Techniker anheuert und ihn zum Lager abkommandiert.

Daraufhin gibt man das Messer, das man zu Beginn im Inventory findet, in ein Haus.

Wenn man sich nun das Info über das Dorf anschaut, stellt man fest, daß hier nun zwei Tagesrationen leckere Maden produziert werden.

Nun kann man sich alle paar Tage einige Maden (bis zu sechs) abholen – das Überleben ist vorerst gesichert (vorausgesetzt, man vergißt nicht, seinen Wasservorrat aufzufüllen).

Als nächstes sollte man die umliegenden Städte und Dörfer nach herumliegenden Gegenständen absuchen. Die gefundenen Items kann man entweder zum Bau nützlicher Hilfsmittel (s. oben) oder zum Tausch mit Händlern benutzen.

Nach einiger Zeit müßte man nun im Besitz von einem zur Nahrungsproduktion verwendbaren Hilfsmittel sein (Schlangenkorb, Fangeisen etc.).

Diese bringt man in ein zur Produktion des jeweiligen Nahrungsmittels geeignetes Dorf und eignet es sich in gewohnter Manier an. Nun hat man schon einen Nahrungsmittelüberschuß, den man natürlich zum Tausch verwendet.

Es ist übrigens nicht zu empfehlen, längere Zeit mit mehr als zwei Personen umherzureisen, da diese einem auf Dauer "die Haare vom Kopf fressen". Als Reisebegleiter sollte man entweder einen Techniker oder einen Arzt wählen, da sie im Gegensatz zum Kämpfer nützliche Eigenschaften haben.

Wenn man noch keinen Schutzanzug hat, sollte man radioaktiv verseuchte Dörfer meiden (man könnte nur einige Minuten ohne überleben).

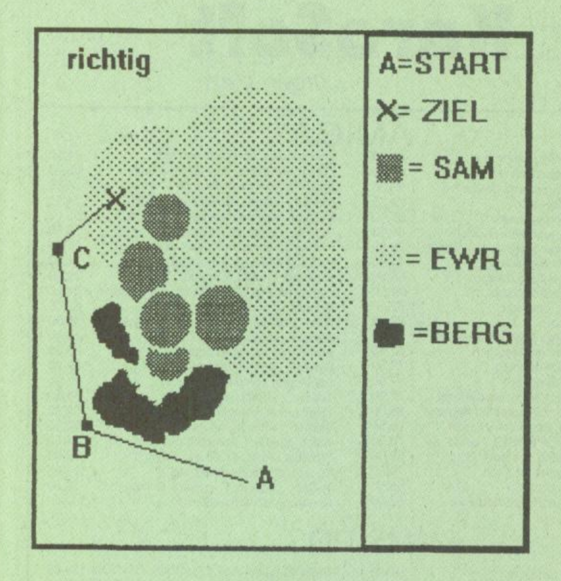
Wasserstellen gibt es in jedem Dorf; sie sind nur manchmal sehr gut versteckt, z.B. in Steinhaufen oder Felsspalten. Die Computergegner lassen sich am besten besiegen, indem man sie zwischen zwei eigenen Dörfern einschließt und diese mit mehreren bewaffneten Personen sichert. In aller Regel verhungern sie dann nach einiger Zeit. Wenn man die genannten Tips beachtet, dürfte es eigentlich kein Problem mehr sein zu überleben.

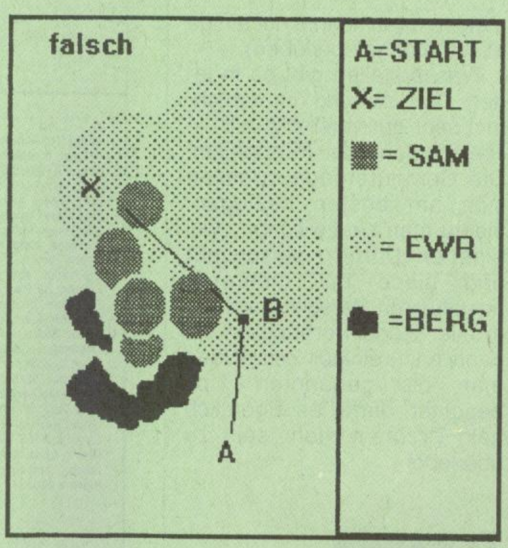
Tornado

Christian Armbruster aus Elchingen verrät uns alles Wissenswerte über Digital Integrations Super-Simulation.

Vorbemerkungen

Zu Anfang sollte man sich mit den grundlegenden Flugmanövern vertraut machen. Das sind Start und Landung, aber auch der Einsatz der verschiedenen Autopiloten. Das geht am besten im Simulator, da dort nichts passieren kann. Stellt aber den Collision-Schalter auf "Crash", damit Ihr ein Gefühl für die Landung bekommt. Die Landung ist nicht einfach und man muß sie beherrschen, will man später in den Combatmissionen bestehen. Benutzt man den Autopilot kann man wie folgt vorgehen: Bringt zunächst die Flügel in 25 Position, dann die Klappen auf Manöverklappen (unter 280 Knt.). Bei 245 Knt. fährt man das Fahrwerk aus. Unter 225 Knt. dann volle Klappen und warten bis die Anflugfortschrittanzeige blinkt. Nun den Autopilot abschalten, und warten bis der Tornado den Rand der Rollbahn erreicht hat. Bei 50 Fuß die Nase hochziehen, so daß man langsamer fällt (Anzeige links oben im HUD beachten). Sobald man aufgesetzt hat, gibt man bei 100 Prozent (Shift/+) Leistung Umkehrschub. Bei 80 Knt. Leistung auf 63 Prozent (Leerlauf) reduzieren (Shift/-) Umkehrschub wegnehmen und Fahrwerksbremse anziehen. Ausrollen und entspannen. Auf keinen Fall hektische Flugbewegungen machen und im Zweifelsfall durchstarten (2 x Shift/+). Wenn Ihr die Landung beherrscht, ruhig auch mal eine bei Nacht, bei dichtem Nebel oder Seitenwind ausprobieren. In den Com-





batmissionen wird Euch all dies wiederbegegnen. Es ist auch nicht schlecht, eine Landung ohne Autopilot durchführen zu können.

Wenn Ihr die grundlegenden Manöver beherrscht, könnt Ihr Euch an die Waffen wagen. Übt alle Bombenabwürfe, vor allem den Bogenabwurf, den Einsatz der JP223 und den indirekten ALARM-Modus. Auch hier ruhig mal eine Nachtmission fliegen. Seit Ihr fit genug, schaltet den Enemy auf "Active" und versucht Euer Ziel trotzdem zu treffen. Ihr könnt dann auch zu den Combatmissionen übergehen und hier zunächst ein paar "Missions" fliegen. Dort wird Euch ein Ziel und ein Flugplan vorgegeben, den Ihr aber noch verändern könnt und auch solltet, da der Computer des öfteren nicht die beste, sondern die direkte Route wählt.

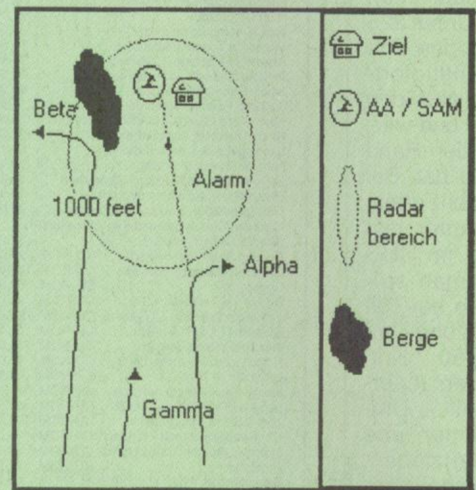
Wenn man ein Ziel anfliegt, daß durch EWR und AAs bzw. SAMs gedeckt ist, sollte man auf keinen Fall den direkten Weg nehmen.

Haltet Euch so lange wie möglich versteckt und so kurz wie möglich über dem Zielgebiet auf. Deshalb darauf achten, Berge zwischen sich und dem Ziel zu lassen und erst so spät wie möglich in den Abtastbereich des EWR fliegen. Im Zielbereich möglichst tief operieren, da der Computer oft Kampfflugzeuge schickt, wenn er einen mit dem EWR lange genug erfaßt hat. Und Kampfflugzeuge sind die größte Gefahr!

Ein Flugplan sollte daher so aussehen. Die SAM-Stellungen werden nicht überflogen und die Berge als Schutz benutzt. Außerdem ist der Tornado beim Anflug auf das Ziel nur kurz im feindlichen EWR-Bereich. Der Ausflug sollte natürlich ähnlich aussehen.

Zielpunkte

Der Zielpunkt sollte sinnvoll gesetzt werden, d.h. bei Brücken, Rollbahnen, Zügen und Lastwagenkolonen sollte der Anflug nicht im rechten Winkel stattfinden, sondern parallel, da sich sonst die Trefferfläche sehr verkleinert. Brücken trifft man im rechtwinkeligen Anflug praktisch gar nicht (außer mit dem Laserzielsystem). Timing ist ein weiterer Faktor der beachtet werden muß, vor allem wenn mehrere Tornados beteiligt sind. Sollt Ihr die Bodenverteidigung ausschalten, damit ein anderer Tornado das Ziel bombardieren kann, und kommt Ihr zu spät, ist die Mission im Eimer. Dasselbe gilt beim Landen. Landet Ihr zu früh oder zu spät, kann es schon vorkommen, daß eine Hercules oder eine A-10 auf der Landebahn steht und Ihr



Euren ansonsten erfolgreichen Einsatz mit einer Kollision beendet. Im Zweifelsfall daher die Landebahn einmal überfliegen, oder eine der Nebenbahnen benutzen (Vorsicht: dort gibt's kein ILS). Dieses Vorgehen empfiehlt sich auch, wenn der Gegner Eure Rollbahn durchlöchert hat. Hier kommt es einem dann sehr zugute, wenn man auch ohne den Autopilot landen kann. Zur Not kann man auch eine Straße nehmen. Diese sollte aber lang genug sein !

Campaign

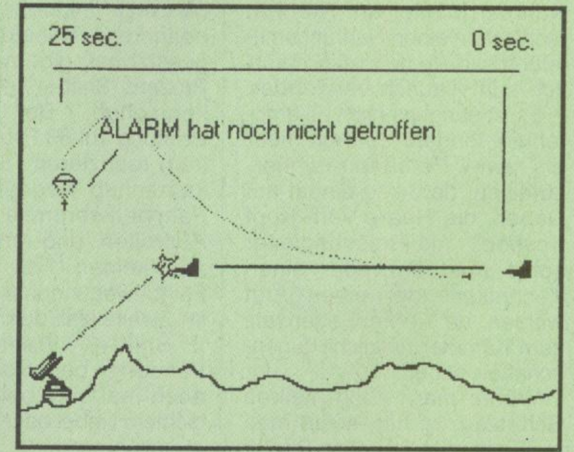
Wenn Ihr genug Missions geflogen seid, könnt Ihr eine Campaign starten. Stufe 1 ist dabei den Missions sehr ähnlich. Ihr könnt jetzt aber den Flightplan ganz ändern und auch Zweit- und Drittziele angreifen. Beachtet auch, daß die Missionen Einfluß aufeinander haben und zieht das bei der Flugplanung in Betracht (Habt Ihr in der letzten Misssion ein EWR zerstört, könnt Ihr dort nun unbeschwerter fliegen etc.).

In Stufe 2, müßt Ihr nun mehrere Tornados einsetzten. Damit ergeben sich wesentlich größere taktisch Möglichkeiten. So kann man z.B. einen Tornado zur Verteidigungsunterdrückung einsetzen, während die anderen das Bodenziel bekämpfen.

Beispiel : Tornado Alpha und Beta fliegen gleichzeitig auf eine AA/SAM-Stellung zu. 10 Meilen vor dem Ziel feuert Tornado Alpha (Ihr) eine ALARM im indirekten Modus auf das Ziel ab und dreht in Richtung 90 Grad ab. Tornado Beta fliegt noch ca. 5 Meilen weiter, geht auf 1000 Fuß und provoziert so eine Radarabstrahlung durch die AA/SAM Stellung. Er dreht dann in Richtung 270 Grad ab, geht auf 200 Fuß und sucht hinter einem Berg Deckung. Die von Euch abgeschossene ALARM findet daraufhin die Radarquelle und zerstört sie. Ein nachfolgender Tornado Gamma kann nun ohne Gefahr das nun unverteidigte Bodenziel zerstören.

Timing

Dabei beachten, daß Gamma nicht zu früh eintrifft, da eine ALARM im indirekten Modus ca. 30 sec zum Ziel braucht. Man kann diese Taktik variieren, indem man Tornado Alpha aus einer anderen Richtung kommen läßt. Da TORNADO sehr komplex ist, sind Dutzende weiterer Taktiken denkbar. Hier ist das taktische Gespür des einzelnen gefragt. Auf jeden Fall bei der Missionsplanung nicht schludern und sorgfältig planen. Dazu gehört, daß Ihr die EWR- und SAM-Bereiche abcheckt, eventuelle feindliche CAP-Areas umgeht, mit den Zeiten sinnvoll arbeitet (es hat z.B. keinen Sinn einen Zeitplan aufzustellen, bei dem der Erfolg davon abhängt ob Alpha genau 3 sec vor Beta ankommt, da eine solch geringe Verzögerung immer drin ist) und die Bewaffnung sorgfältig wählt (LGB Bombs nur gegen wichtige Ziele und auf keinen Fall nur zur Zerstörung eines Lkws benutzen.



Im Command müßt Ihr die Ziele abhängig von der strategischen Situation selbst bestimmen. Ihr müßt dies sehr sorgfältig planen und dabei noch mehr in Betracht ziehen, wie sich Eure Aktion auswirken wird. Es gibt dabei viele Wege, die zum Sieg führen. Bewährt hat sich jedoch, zunächst die EWR-Stationen, Flugfelder und AA/SAM-Stellungen anzugreifen. Man hat dann freiere Hand bei der Bekämpfung von Bodenzielen, da keine unmittelbare Bedrohung für die Tornados vorliegt. Dabei aber nicht die Strategische Lage vergessen. Wenn Eure Truppen im Gefecht mit anderen sind, könnte eine Unterstützungsmission auch ganz gut sein. Hier unterliegt es aber dem Spieler, welche Taktik er wählt. Man sollte aber alles anwenden, was man in der vorherigen Missionen gelernt hat. Schon deshalb sollte man nicht gleich mit dem Command beginnen, sondern zunächst ein paar Einzelmissionen fliegen.

Allgemeines
– Was tue ich gegen

Sams Wird man von einer SAM-Stellung erfaßt, sollte man zunächst das ECM-System einschalten. Auf jeden Fall von der SAM-Stellung wegfliegen. Dann schaltet man den Autopilot und die autom. Schubkontrolle ab, da diese automatisch den Nachbrenner regelt. Wird eine Rakete abgefeuert, klinkt man ein, zwei Flares aus und ändert seinen Kurs ca. 30 Grad nach rechts. Man fliegt dann zwei, drei Sekunden weiter, klinkt wiederum ein paar Flares aus und ändert seinen Kurs wieder um ca. 30 Grad nach links. Dies hat den Vorteil, daß man nicht wie verrückt durch die Gegend fliegt, sondern ungefähr einen Kurs hält. Dabei auf die Höhe achten, sonst rammt Ihr Eure Maschine in den Boden. Trotzdem so tief wie möglich bleiben. Wer dabei Probleme hat, kann das TFS einschalten (F9). Wenn man nicht von der SAM-Stellung wegfliegen will, bleibt nur der Abschuß durch eine ALARM im direkten Modus. Herrscht Nebel, so sind SAM-Stellungen wirkungslos, was man unbedingt dazu benutzen sollte stark verteidigte Ziele anzugreifen. Aber Vorsicht die Laserzielsysteme funktionieren dann auch nicht!

AAA Das beste Mittel gegen AAAs ist Höhe. Wenn Ihr höher als 5000 Fuß seid, seid Ihr absolut sicher. In dieser Höhe ist man allerdings im Abtastbereich des EWR und sehr durch SAMs gefährdet. Am besten umgeht man AAAs. Dies stellt keinen großen Aufwand dar, da sie eine kleine Reichweite haben. Im Notfall kann man auch mal eine überfliegen, da man ein paar Treffer einstecken kann. Aber nur im Notfall, da ein dummer Treffer zum Beispiel Euren Radarwarnungsempfänger treffen könnte und Ihr dann keine Ahnung habt, ob Ihr gerade über eine Luftabwehrstellung fliegt oder nicht.

Flugzeuge
Die radargelenkten Raketen von Flugzeugen stellen eine echte Gefahr dar. Sie haben eine große Reichweite und die Abschußstationen sind höchstmobil. Laßt Euch auf keinen Fall auf einen Luftkampf ein, es sei denn, Ihr habt den Feind zufällig in guter Schußposition, bevor er Euch bemerkt hat. Ansonsten gilt es, sich aus dem Staub zu machen. Bringt die feindliche Maschine hinter Euch. Wieder ECM rein, Autopilot raus, aber automatische Schubkontrolle drinlassen und auf 650-700 Knoten stellen. TFS einschalten (400 Fuß) und weg. Nur in niedriger Höhe und mit hoher Geschwindigkeit fliegen, denn dort seid Ihr jedem Jäger überlegen. Versucht möglichst hohe Berge zu vermeiden, da es sonst vorkommen kann, daß das TFS versagt und Euch in den Boden bohrt. Dann geht vor wie bei der Abwehr von SAMs. Ihr könnt dabei jedesmal ruhig 8-10 Chaffs ausklinken, da Ihr 130 Chaffs an Bord habt. Wenn Ihr unter der EWR-Grenze bleibt und nicht in eine CAP-Area fliegt solltet Ihr eigentlich auf keine feindlichen Flugzeuge treffen. Feindliche Hubschrauber stellen auf Grund der niedrigen Geschwindigkeit keine Gefahr dar. Mit ihnen kann man sich auch auf einen Luftkampf einlassen.

Es wird nun wohl jedem deutlich, daß ein IDS-Tornado immer (!) Defence Pods mitführen sollte.

Einsatz von ALARMs
Im direkten Modus ist die ALARM eine normale Anti-radar-Luft-Boden-Rakete. Im indirekten Modus kann man sie aber dazu einsetzen AA/SAM-Stellungen zu bekämpfen, ohne das man selbst in den Einzugsbereich der Stellungen kommt. Dabei muß man aber folgendes beachten: Die ALARM braucht zunächst Zeit bis sie am Ziel ist. Dann steigt sie auf 10000 Fuß und öffnet den Fallschirm. Selbst wenn sie sofort aktiv wird, braucht sie dann noch mal 23 sec bis sie das Ziel trifft. Fliegt man in dieser Zeit weiter auf das Ziel, so ist es möglich, daß Ihr dort ankommt, die AA/SAM-Stellung aber noch nicht zerstört wurde, da die ALARM noch "in der Luft hängt".

Man sollte daher, nachdem man die ALARM abgefeuert hat, zunächst einen anderen Wegpunkt fliegen, beziehungsweise das Ziel durch einen anderen Tornado zerstören lassen, der aufgrund seines Flugplanes später eintrifft.

Bogenabwurf
In *Tornado* ersetzt der Bogenabwurf die Boden-Luft-Raketen. Man kann mit ihm weit entfernte Ziel zerstören, ohne sie überfliegen zu müssen. Er ist damit für gut verteidigte Ziele geeignet. Je schneller Ihr fliegt, desto weiter könnt Ihr die Bomben werfen. Achtet beim Hochziehen darauf, daß Ihr, wenn möglich, außerhalb des EWR seid. Ihr werdet sonst hunderprozentig erfaßt. Wenn die "HUD Uhr", die den Abwurfzeitpunkt anzeigt kurz vor dem Ablaufen steht, solltet Ihr den Joystick loslassen und damit die Steigrate verlangsamen. Ihr erreicht damit eine weitaus höhere Präzision. Nach dem Aufsteigen sofort wieder runter gehen und abdrehen.

Schleudersitz
Verlaßt Euch nicht darauf, noch aussteigen zu können, wenn Ihr getroffen seid. Viele Treffer (SAM-Treffer fast immer) sind tödlich und neben der Mission ist auch die Karriere und der Tornado im Eimer. Deshalb lieber die Mission abbrechen und abhauen, als ein KIA im Pilotenlog stehen zu haben. Man könnte dies durch die Canceloption im Debriefing zwar verhindern, aber dann gilt die Mission als noch nicht geflogen und das bringt einen auch nicht weiter.

Vorsicht mit der ESC-Taste im Campaign Missionsplaner. Wenn Ihr sie drückt werdet Ihr ohne Abfrage ins Campaign-Hauptmenü zurückversetzt. Das hat zur Folge, daß alle Missionen, die Ihr seit Eurer letzten Abspeicherung geflogen seit, verloren sind. Das ist sehr ärgerlich. Deshalb immer mit "EXIT" aus dem Missionsplaner gehen.

Bei Tornado gilt: Ausprobieren führt zum Erfolg. Das Programm läßt einem sehr viele Möglichkeiten offen. Dies sollte man nutzen und immer wieder verschiedene Taktiken ausprobieren. Bei Tornado ist alles möglich!!!

NHL Hockey (MS-DOS)

Wenn Ihr Euch an die folgenden Tips und Torschußtaktiken von Ole Begemann aus Detmold haltet, sollte der Stanley-Cup bald auch in Euren Händen sein.

Allgemeine Tips
Das Wichtigste beim Eishockey ist nicht etwa Schußstärke oder Paßgenauigkeit, sondern das Schlittschuhlaufen selbst.

Könnt Ihr gut Eislaufen, habt Ihr die Möglichkeit, gegnerischen Bodychecks auszuweichen und natürlich auch selbst den Gegner auf den Boden zu strecken. Deshalb solltet Ihr es ausgiebig trainieren.

Stürmt nicht alleine auf das gegnerische Tor zu, sondern spielt viele Pässe. Nach einiger Zeit weiß man, wo sich die Mitspieler aufhalten, auch wenn sie nicht im Bildausschnitt zu sehen sind. Steht Ihr zum Beispiel mit dem Center an der blauen Linie Eures Drittels, könnt Ihr sicher sein, daß rechts und links vor Euch die beiden Außenstürmer nur darauf warten, angespielt zu werden, wenn sie nicht kurz vorher Abwehrarbeit zu verrichten hatten. Wartet bei langen Pässen nicht darauf, bis

Legende zu NHL-Hockey (MS-DOS)

C,D,L,R - eigene Spieler
G - Gegner
T - Torwart

Laufstrecke des Spielers mit Puck
Laufstrecke des Spielers ohne Puck
Flugbahn des Pucks

der angespielte Spieler den Puck bekommt, sondern schaltet schon vorher zu diesem um, und postiert Euch gut, um die Scheibe annehmen zu können.

Spielt möglichst nicht einen Mitspieler an, der sich entgegen der eigentlichen Richtung, in die Ihr laufen wollt, bewegt, da das Abbremsen und nochmalige Beschleunigen des Spielers sehr viel Zeit kostet. Schießt Nachschüsse, wenn der Torwart auf dem Boden liegt, immer flach. Es kann mit etwas Pech passieren, daß Ihr den Ball aus zwei Meter Entfernung vom leeren Tor an die Latte schießt. Sucht Euch ein Team aus, mit dem Ihr jedes Spiel bestreitet und studiert dessen Statistiken. Im Laufe der Zeit lernt Ihr die einzelnen Spieler und Reihen immer besser kennen und wißt, wer für welche Aufgaben am besten geeignet ist.

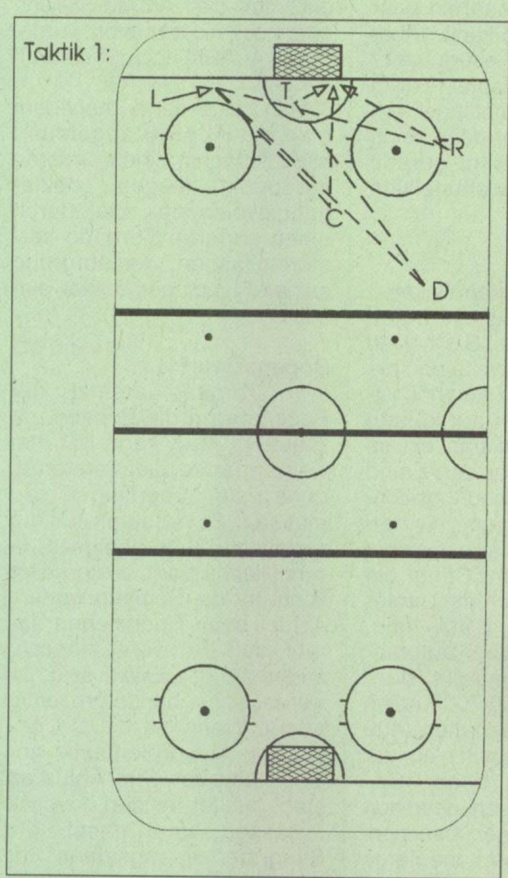
Unfair, aber trotzdem effektiv: Versucht, mit Euren besten "Checkern" die gegnerischen Starspieler gezielt auszuschalten und zu verletzen, um das andere Team zu schwächen. Wollt Ihr die Laufrichtung abrupt ändern, bewegt den Joystick in die engegengesetzte Richtung und führt nach der Wende sofort einen Bodycheck aus. Dadurch beschleunigt der Spieler kurzzeitig und Ihr kommt schneller wieder auf Touren.

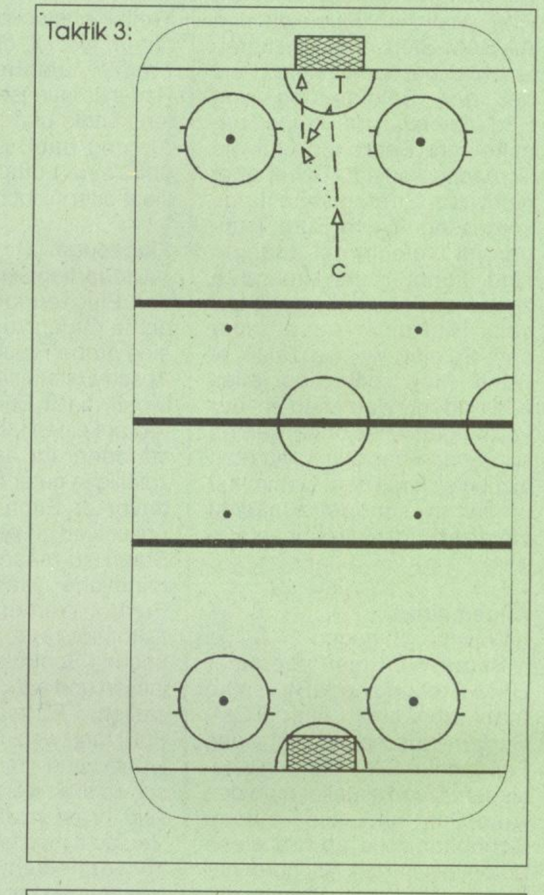
Aber Vorsicht: Macht Ihr den Bodycheck zu früh, läuft der Spieler einige Meter weiter in die ursprüngliche Richtung. Rechnet immer damit, daß sowohl gegnerische als auch eigene Schüsse vom Torwart nur abgewehrt, aber nicht festgehalten werden können, und setzt deswegen immer noch einmal nach, um wieder in den Scheibenbesitz zu gelangen.

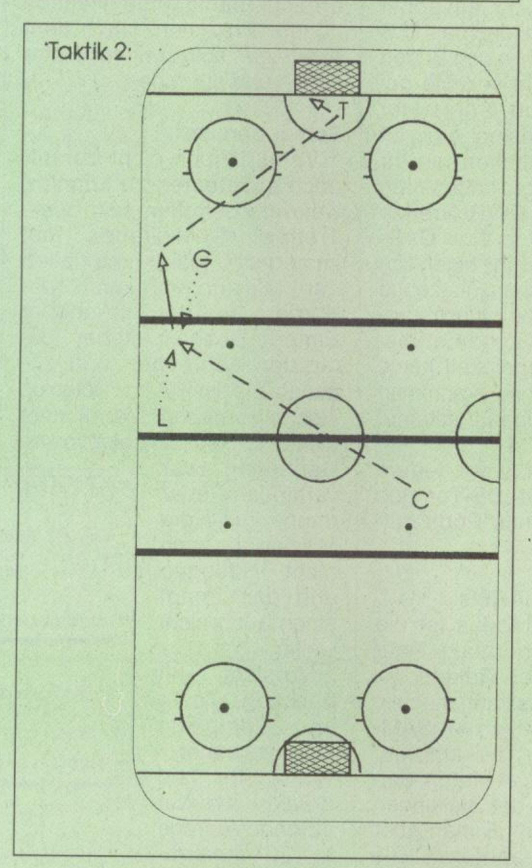
Merkt Euch, welche Eurer Spieler Rechts- und welche Linkshänder sind. Ein Linkshänder schießt z.B. wesentlich härter, wenn der Puck auf der von ihm gesehen linken Seite liegt. Wenn ein Angreifer auf Euer Tor zustürmt, und er uneinholbar scheint, dann führt einfach einen Bodycheck aus. Durch die kurzzeitige Beschleunigung Eures Spielers kommt Ihr schneller an den Gegner heran. Wiederholt das Ganze ein paarmal und Ihr schafft es vielleicht noch, ein Tor zu verhindern. Eine Strafzeit ist immer besser als ein Gegentor, weil man bei jedem Powerplay des Gegners höchstens ein Gegentor bekommen kann. Überlegt also nie, ob Ihr einen Gegner foult oder lieber zum Tor ziehen laßt, langt immer zu.

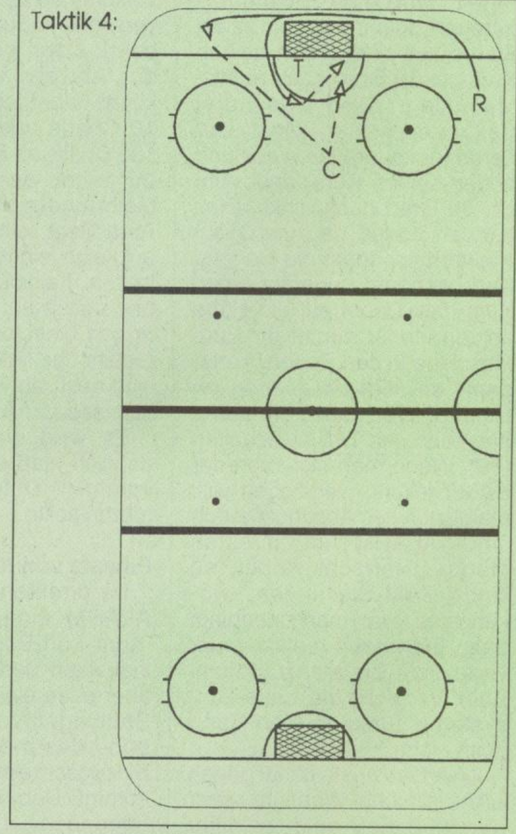
Tips zum Überzahlspiel

Wenn Ihr in Überzahl spielt, solltet Ihr es vermeiden, ganz allein auf das gegnerische Tor zu laufen und unüberlegt zu schießen. Spielt besser Euren Vorteil aus, daß Ihr einen (oder sogar zwei) Spieler mehr auf dem Feld habt. Begebt Euch mit der Scheibe ins Angriffsdrittel und wartet, bis sich Eure Mitspieler postiert haben. Nun schiebt Ihr den Puck zwischen den Außenstürmern und den Verteidigern hin und her und wartet, bis Ihr einen Eurer Spieler in eine gute Schußposition gebracht habt. Versucht nun, den Puck nach dem Schlagschuß mit Eurem Center zu versenken, falls er nicht den Weg ins Tor gefunden hat. Es ist beim Überzahlspiel sehr wichtig, daß der Gegner keine









Chance hat, in Scheibenbesitz zu kommen. Spielt also sofort ab, wenn der scheibenführende Spieler angegriffen wird. Mit kontrollierten Pässen und ein bißchen Übersicht ist es relativ einfach, das Überzahlspiel effektiv zu nutzen.

Tips zum Unterzahlspiel

Attackiert angreifende Gegner am besten schon vor der Mittellinie und versucht, Ihnen dort den Puck abzunehmen, um gar nicht erst in Bedrängnis zu kommen; sichert dabei aber immer das eigene Tor mit zwei Verteidigern ab, um keinem überraschenden Paß in den freien Raum zu erliegen. Macht im Mitteldrittel die Räume eng und versucht, in die Pässe des Gegners hineinzustürmen. Schafft es der Gegner, in Euer Verteidigungsdrittel einzudringen, müßt Ihr ihn am Torschuß hindern. Lauft möglichst nicht so schnell auf den scheibenführenden Gegner zu, um nicht von ihm durch einen kleinen Schlenzer überlaufen zu werden; es dauert nämlich sehr lange, erst zu bremsen, dann die Richtung zu wechseln und dann wieder zu beschleunigen. Nach einem Schuß auf Euer Tor, könnt Ihr entweder versuchen, die tornahen Gegner mit einem Bodycheck flachzulegen oder Euch den Abpraller des Torwarts auf konventionelle Art und Weise zu holen.

Habt Ihr den Puck, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr verzögert das Spiel mit vielen Querpässen im Mitteldrittel (aufpassen!), oder Ihr versucht, mit einem oder zwei Spielern, die gegnerische Abwehr zu überlaufen und mit einem Schlagschuß mit Nachschuß ein Tor zu erzielen.

Torschußtaktiken

Mit den folgenden Taktiken sollte es jedem möglich sein, die fast unüberwindbar scheinenden Torhüter zu überlisten. Schaut Euch zu der jeweiligen Taktik die Zeichnung an und lest den Text für nähere Informationen. Alle Taktiken sind natürlich auch spiegelverkehrt durchführbar.

Taktik 1

Spielt mit einem Außenstürmer, der auf Höhe der Torlinie steht, entweder Euren Center, den anderen Außenstürmer oder den Verteidiger auf der anderen Seite des Feldes an, die dann jeweils einen Schlagschuß ansetzen. Danach muß der Center versuchen, den Nachschuß zu versenken.

Taktik 2

Ein Außenstürmer bekommt die Scheibe kurz vor der blauen Linie zugepaßt (Achtung, falls Abseits aktiviert ist), umläuft den heranstürmenden Gegenspieler und schießt in die obere lange Ecke. Der Torwart läßt den Puck nun mit ziemlicher Sicherheit abprallen (entweder ins Tor, an den Pfosten oder knapp daneben). Hofft also das beste und setzt ggf. noch einmal nach. Geht die Scheibe nämlich am Tor vorbei, und Ihr bekommt sie noch einmal unter Kontrolle, kann sofort im Anschluß Taktik 4 in Kraft treten.

Taktik 3

Lauft Ihr alleine auf den Torwart zu, dann holt kurz nach der blauen Linie aus und schießt den Torwart in Grund und Boden. Mit etwas Glück könnt Ihr den Abpraller verwandeln. Achtung: Sollten Gegner in Eurer Nähe sein, müßt Ihr aufpassen, daß Sie Euch den Nachschuß nicht vereiteln, indem sie Euch die Scheibe wegschnappen.

Taktik 4

Lauft mit einem Außenstürmer um das Tor herum und drescht den Puck in die lange Ecke. Bei so einem Schuß hat der Torwart, der immer noch auf das kurze Eck fixiert ist, keine Chance; achtet aber darauf, nicht zu nah an das Tor zu laufen, da der Torwart Euch die Scheibe dann abnimmt. Stehen vor und neben dem Tor zu viele Gegner, so daß Ihr keine Möglichkeit habt, vor das Tor zu kommen, müßt Ihr die Taktik etwas abändern (siehe auch Zeichnung): Lauft dann noch ein bißchen geradeaus und spielt von außen Euren Center an, der dann hoffentlich verwandelt.

Bleibt dagegen der gegnerische Torwart am Pfosten des langen Ecks "hängen", dann schiebt dem Puck einfach von der mit dem kleinen "x" markierten Stelle mit einem Paß ins Tor.

Blue Force

Thomas Günther aus Meckenheim hat sich für die harte Laufbahn eines amerikanischen Cops entschieden. Hier seine Tagebuchaufzeichnungen.

Das "Hauptziel" in der Polizeiwache ist erstmal der Briefing-Raum, in dem es einige wichtige Richtlinien zu hören gibt.

Nachdem man den Raum wieder verlassen hat, wird die Dienstwaffe gesäubert. Dies geschieht mit dem Kitt unter den Briefkästen.



Den Steckbrief von Forrest Foller (neben dem Counter) mitnehmen und dann das Gebäude mit Ziel Parkplatz verlassen.

Jetzt darf man ein wenig mit dem Motorrad durch die Gegend brausen. Nach einiger Zeit erreicht uns ein Funkspruch, den wir bestätigen und zum Einsatzort (Hafen) fahren. Dort befragt man den Jungen und die Zeugin. Plötzlich hallt ein Knall durch die Luft! Jemand hat geschossen. Es ist angebracht, einen 10-97 und einen 10-35 in den Äther zu senden.

Am Pier wartet wartet man nun erst einmal auf seinen Backup-Man. Nachdem man ihn eingewiesen hat, begibt man sich in Richtung Boot. Vorsichtig die Waffe ziehen und ganz cool zweimal an die Tür klopfen. Im Innenraum sollte man auch die Tür öffnen. Mit dem Geiselnehmer muß man mehrere Male reden (auf keinen Fall die Waffe ablegen!). Nach kurzer Zeit kann man ihm Handschellen anlegen und ihn durchsuchen. Dann nimmt man seine Waffe vom Bett und redet noch ein bißchen mit Partner und Geisel.

Nachdem man das Boot wieder verlassen hat, wird beim Motorrad noch ein 10-15 und ein 10-98 gesendet.

Jetzt auf zum Gefängnis: Mit den Personen im Vorraum sollte man ein wenig plaudern. Dann wird im Nebenraum der Ausweis des Gefangenen mit dem "Booking Form" benutzt und dem freundlichen Herrn hinter dem Tresen übergeben.

Wieder bei der Polizeiwache angekommen, werden die vom Schiff mitgenommenen Gegenstände abgegeben und das "Booking Form" in den Brief-

kasten gesteckt. Schon ist man wieder auf der Straße und im Einsatz.

Irgendwann trifft man auf einen lilafarbenen PickUp, den man anhält. Wieder 10-97, 10-35 und mit dem inzwischen ausgestiegenen Beifahrer reden, reden und nochmals reden. Für seine Kommentare legt man ihm Handschellen an und als Extragabe bekommt er auch noch einen Strafzettel (Buch aus dem Motorrad). Daß man den Typ durchsucht, ist wohl selbstverständlich. Wenn der Fahrer sich endlich bequemt, ebenfalls auszusteigen, delegiert man die Festnahme und Bewachung an den treuen Gehilfen.

Währenddessen findet man im Innenraum des PickUp allerlei nette Sachen, über deren Existenz man den Partner aufklärt. 10-15, 10-98 und ab ins Gefängnis...

Im trauten Polizeihäuschen werden die gefundenen Gegenstände abgegeben und dann ist Feierabend für heute!

Der hilfsbereite "Bulle" kommt auf die Idee, die Geisel auf den ausgestandenen Schrecken zu einem gemeinsamen Imbiß einzuladen.

Im Hafen holt man die Baseballkarte im Bootsverleih ab (es wird die Nachricht von der Pinnwand benötigt).

Bei der Kinderfürsorge finden sich dann Mama und Kind. Letzteres läßt sich mit einer Karte überreden.

Bei Oma gibts dann eine stärkende Mahlzeit. Der Hund muß auch mal Gassi und so kommt man zu einem Verdauungsspaziergang am Strand. Erst plaudert man etwas mit Laura, dann spielt man mit dem Wauzi (romantisch!), der prompt eine verdächtige Planke findet. Die wird natürlich mitgenommen.

Im Haus plauscht man noch ein wenig mit Lyle.

Später öffnet man die Schatulle im Arbeitszimmer und nimmt die Münze heraus. Am Computer sieht man sich das File "Cobb" an und druckt es aus. Nun kann man endlich müde ins Bettchen hupfen...

Am nächsten Morgen geht es wieder zuerst in den Briefing-Raum.

Am Parkplatz die prächtige Parade mit den wachen Augen des Gesetzes betrachten.

Dann fährt man wieder Streife. Bald kommt auch eine Einsatzmeldung (bestätigen): Auf zum Bikini-Hut (10-97, 10-27)! Dort angekommen, nimmt man aus dem Kofferraum des eigenen Fahrzeuges den "Punch" und schlägt mit ihm die Scheibe des roten Wagens ein. Das ist eine Aufgabe für Harrison; unsereiner kann wieder abziehen.

In Lyles Büro zeigt man Lyle die Planke und die Blaupausen. Das Fax hilft dem modernen Polizisten, die Blaupausen zur Station zu senden.

Jetzt ist Streife fahren angesagt. Doch, oh Schreck, oh Graus – man erwacht im Krankenhaus!

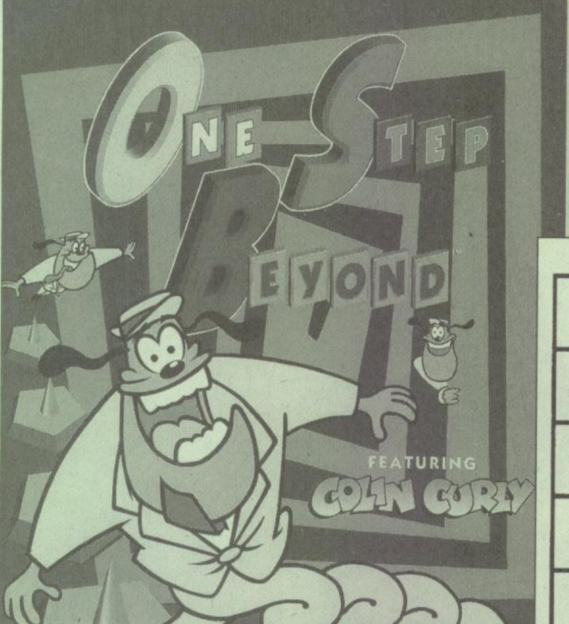
A few weeks later

Auf der Polizeiwache zeigt man Barry das "Rap Sheet" und erhält ein Foto.

Bei Tony's Bar demselben nach bewährter Polizistenmanier erst den Ausweis und dann das Foto vorlegen. Auch Kate zeigt man das Foto – schon ist man um einiges schlauer.

Der Weg führt uns wieder in Lyles Büro. Die Akte auf dem Schreibtisch ist recht interessant; ebenso der Mikrofilm. Unter dem Vergrößerer betrachtet, kann man damit sogar etwas anfangen.

Lyle wird zu "Alley Cat" mitgenommen (wieder hübsch den Ausweis vorzeigen).



One Step Beyond

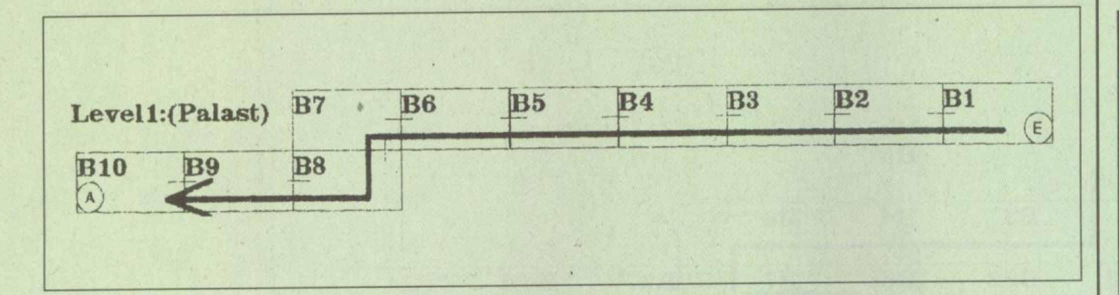
Hier sind sie, die hundert Level-Codes für Oceans *Push Over*-Nachfolger *One Step Beyond*. Außerdem liefert Mario Wegener aus Lingen noch eine Karte des letzten Levels, da der wirklich nicht von schlechten Eltern ist.

- ==< ONE STEP BEYOND >==- -

Start, 1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8., 9., 10., 11., 12., 13., 14., Ende

Die Zahlen geben die Reihenfolge an, in der man auf die Plattformen springen muss

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	42048	26	56714	51	62818	76	25269
2	43328	27	41341	52	41497	77	18391
3	45376	28	58053	53	38780	78	43404
4	48704	29	59140	54	14742	79	61539
5	14080	30	51660	55	53266	80	39408
6	22784	31	45265	56	42473	81	35156
7	36864	32	31134	57	55739	82	48773
8	59648	33	10608	58	57956	83	43929
9	30977	34	41486	59	47904	84	52702
10	25090	35	52094	60	40325	85	30840
11	56067	36	28045	61	22694	86	17751
12	15622	37	14348	62	62763	87	48591
13	46154	38	42393	63	19922	88	40551
14	21776	39	56741	64	17150	89	49142
15	27930	40	33343	65	36816	90	49437
16	49706	41	24549	66	53710	91	32788
17	12101	42	57636	67	24735	92	16690
18	61807	43	16394	68	12654	93	49478
19	48373	44	48495	69	37133	94	40633
20	44389	45	24889	70	49787	95	50111
21	12762	46	33384	71	21385	96	50488
22	17151	47	58273	72	45381	97	35064
23	29657	48	25866	73	26766	98	19761
24	46552	49	18604	74	32147	99	54569
25	10418	50	44470	75	58657	100	48795



Der Zettel, den unser fleißiger Polizist von Kate erhalten hat, wird Follet gezeigt, der sich aber leider als nicht sehr hilfsbereit erweist. Das läßt sich schnell ändern: Man zeige ihm den Haftbefehl!

Nachdem Follet verhaftet worden ist, fragt man den Jungen nach dem Wohnwagenschlüssel des Delinquenten. Die Spur führt zur Bikini-Hut.

Im Wohnwagen befindet sich ein Paar verdächtig aussehender Stiefel. Interessant, der Absatz läßt sich öffnen! Den gefundenen Zettel legt man wieder dem guten alten Lyle vor.

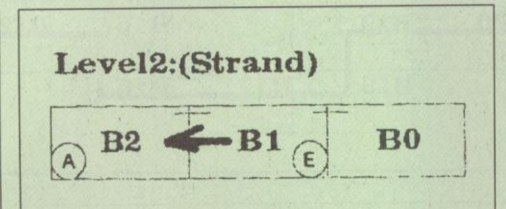
Im Gefängnis zeigt man Jim Walls die Blaupausen. Nun ist der Chef der Gauner endlich bekannt. Aber die Sonne geht unter ... Feierabend!

Nach einem anstrengenden Tag im warmen Bett zu liegen ist das Schönste für unseren wackeren Gesetzeshüter. Gute Nacht!

Nach dem üblichen besucht man den Bootsverleih, vor dem ein Netz am Boden liegt. Das nimmt man mit und leiht sich ein Boot aus. Liegen die Schlüssel auf dem Tisch, so zeigt man Mr. Carter die Münze aus der Schatulle. Befindet sich Carter nun im Hinterraum, nimmt man die Schlüssel für die "Future Wave" und das Leihboot. Aus der "Future Wave" wird der Schlüssel, der sich zwischen den Blumen auf dem Tisch befindet, mitgenommen.

Mit dem Leihboot fährt man nun zur Insel. Am Strand nimmt man aus der Kiste Benzin und Lappen. Läuft man weiter, so gelangt man an einen Zaun. Dem armen kleinen Hundchen wird das Netz übergeworfen.

Die Türen lassen sich alle mit dem zuletzt ergatterten Schlüssel öffnen. Im Lagerhaus angekommen, wird der Sicherungskasten links hinten geöffnet und Licht gemacht. Dann werden die beiden Panels im Kasten unten rechts geöffnet. Den Gabelstapler kriegt man ans Laufen, wenn man das schwarze Kabel in die Steckdose steckt. Das andere Ende kommt in den Stromgenerator,



welcher dann eingeschaltet wird.

Jetzt wird mit dem versteckten Regler die Geheimtür geöffnet. Im "versteckten" Teil des Lagers wird eine Kiste geöffnet, in der sich Waffen befinden. Eines von den Gewehren nimmt man mit. Bevor man geht, werden natürlich alle Spuren verwischt. Den Hund kann man befreien, indem man aus dem roten Kasten im Hafen den Haken mitnimmt (das sollte direkt vor der allerersten Verhaftung geschehen) und ihm damit das Netz "über die Ohren zieht".

Nachdem man den Schlüssel bei Mr. Carter abgegeben hat, geht man zu Lyle. Der ist richtig happy und will das Lager am nächsten Morgen stürmen. Da man ausgeschlafen sein will, fährt man nach Hause und haut sich zeitig aufs Ohr.

Der letzte Tag des Abenteuers: Zuerst braucht man wieder ein Boot. Dieses wird – logischerweise – wieder am Hafen gemietet. Lyle begleitet uns zur "Future Wave". Das Schiff liegt jetzt in der Bucht vor Anker. In der Tasche am Sitz des Leihbootes befindet sich ein Schraubenzieher, mit der sich die "Future Wave" öffnen läßt. Die Fackel mit Lappen und Benzin im Lüftungsrohr ankokeln.

Dem Gauner wird in altbewährter Weise die Granate "aus der Hand geredet" und schon kann man ihn verhaften.

Jetzt will unser Held wieder zum Lagerhaus. Auf der Insel wird man jedoch schon bald von einem Schützen aufgehalten. Hier wirkt die eben konfiszierte Handgranate Wunder!

Um nun am Hund vorbeizukommen, braucht man die Hundepfeife des soeben Verblichenen.

Im Lagerhaus ist es wichtig zuerst die Geheimtür zu schließen und in Stellung zu gehen. Dann erteilt man Lyle den Befehl, die Tür wieder zu öffnen. Da steht er, der Mörder! Ob man auf ihn schießt oder ihn zum Aufgeben überredet, bleibt jedem selbst überlassen. Stuart Cox sollte man dagegen unbedingt am Leben lassen und ihn mit dem gelben Kabel von der Wand fesseln.

Die Geheimtür wird geschlossen und die Wand, an der gerade noch das Kabel hing, untersucht.

Der AFT darf nun den Rest erledigen – eine Gehaltserhöhung und/oder Beförderung ist uns sicher.

Prince of Persia 2

Stefan Geburzi und sein Kumpel Sascha Roitz liefern eine Schritt-für-Schritt-Lösung der neuesten Kalifenabenteuer aus dem vorderen Orient.

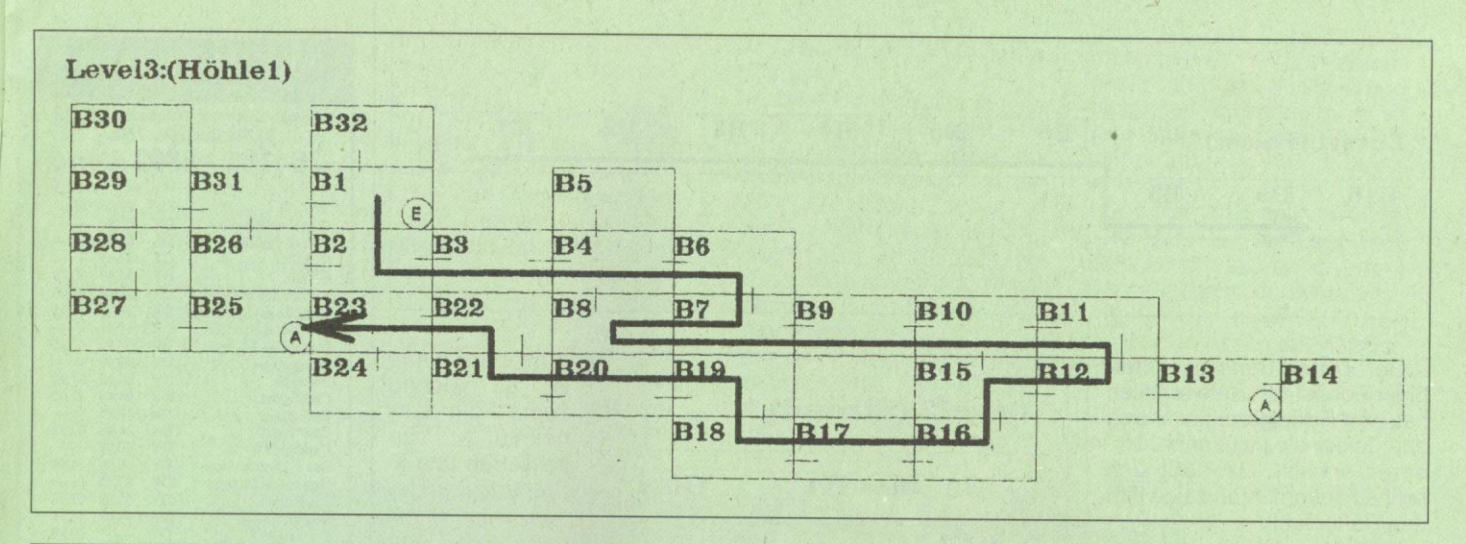
Hier ein paar Tips zum Spiel:

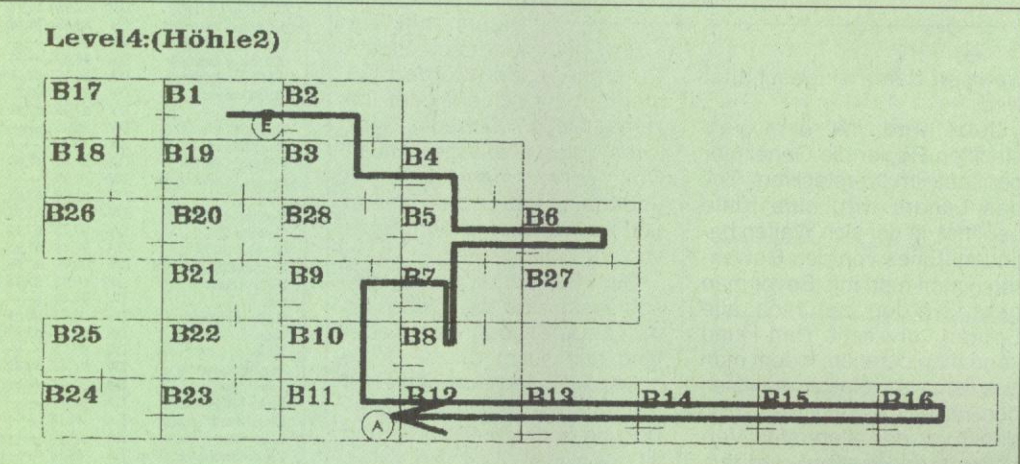
1. Ihr solltet nach jedem vollendeten Level speichern.
2. Ladet nach dem 4. Level immer vom letzten Spielstand, wenn Euer Prinz gestorben ist, damit keine wertvolle Zeit verloren geht.
3. Einige Sprünge, Schwertkämpfe oder sonstige Aufgaben sind im Spiel ziemlich schwierig, aber dennoch zu schaffen (Ausprobieren!).
4. Manchmal gibt es einen einfachen Weg zum Ziel, allerdings bekommt man dann nicht alle Bonus-Flaschen. Man sollte sich ab und zu schon die Mühe machen den schwierigen Weg abzulaufen, weil man im Finale viele Lebens-Flaschen (11 Stück) braucht.

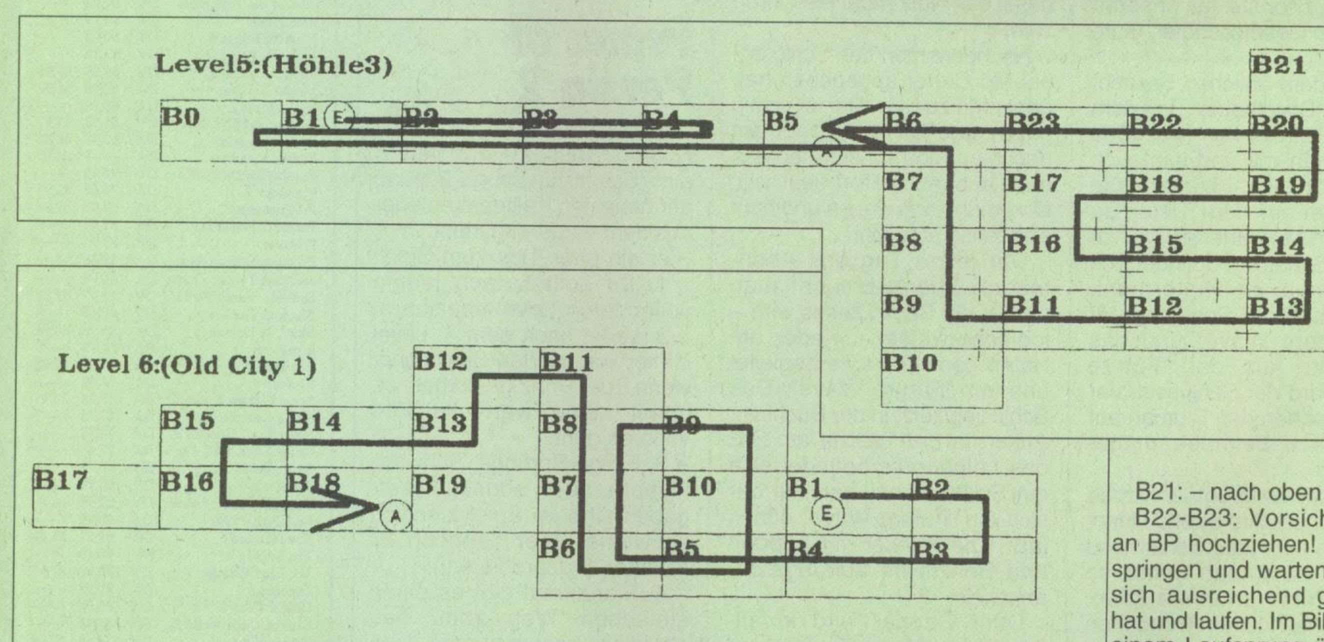
Level 1: Die Flucht

Bild 1: Sprung aus dem Fenster! 2 Wächter (noch einfach)! – nach links

B2: 2 Wächter! Weiter durchlaufen!







B3: Springen! – nach links
B4: Springen und auf anlaufende Gegner (3) warten. – nach links
B5: 2 Gegner! – nach links
B6: Abgrund mit Laufsprung überwinden. Notfalls am Rand festhalten. – nach links
B7: Am Rand herunterlassen!
B8: – nach links
B9: Durchlaufen!
B10: Abfahrendes Schiff mit Laufsprung erreichen, festhalten und hochziehen! Gute Reise!

Level 2: Am Strand

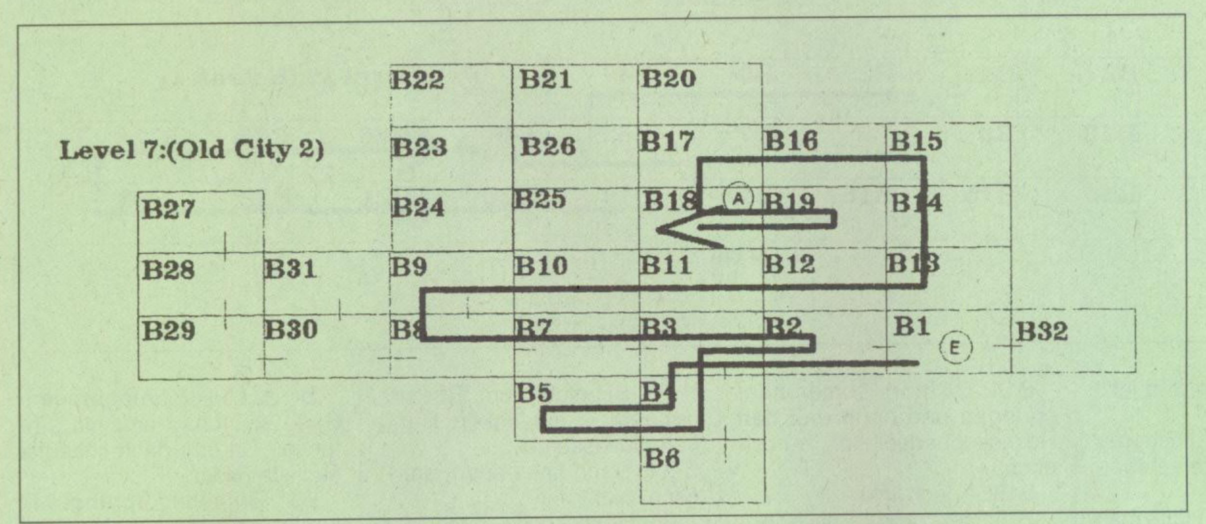
Bild 1: – nach links
B2: Vorsicht Treibsand! Das große Steintor öffnet sich, wenn der Prinz auf alle Steinplatten tritt, bis auf die mit dem Symbol!

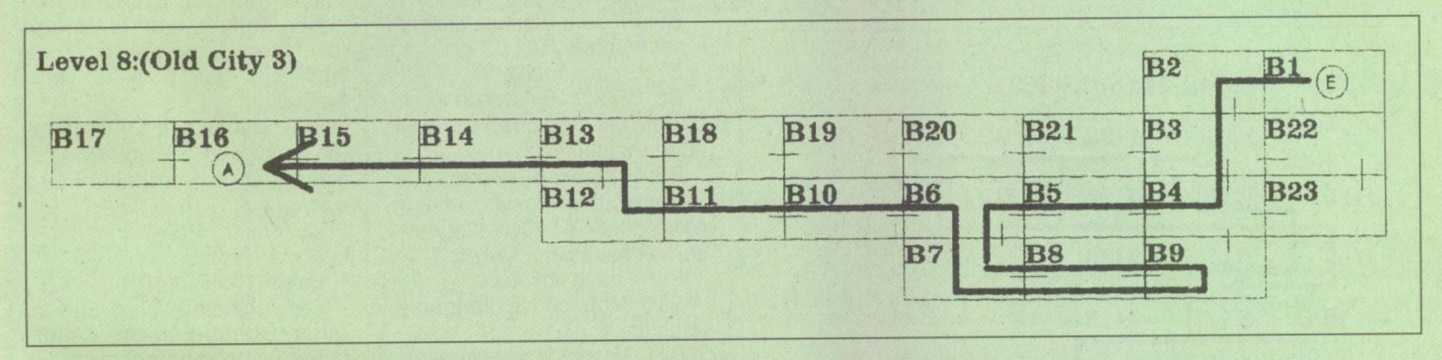
Level 3: Höhle 1

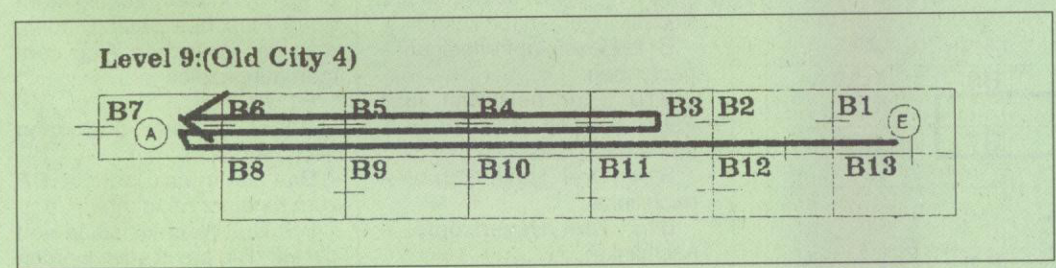
Bild 1:
– nach unten rechts
B2: – nach rechts
B3: Vorsicht 2 Schußfallen! – nach rechts
B4: Auf Torplatte treten und durch das Tor springen! – nach rechts
B6: – nach unten rechts
B7: – nach links (auf Stichfalle achten!).
B8: Die erste Bonus-Flasche, na denn Prost! Zurück über B7 nach B9.
B9: Über Lava-Pfütze springen und 1 Skelett (steht wieder auf!). – nach rechts
B10: Auf Sockel klettern und springen! – nach rechts
B11: – nach unten rechts
B12: – nach links
B15: Am Rand herunterlassen!
B16: Bonus-Flasche und 1 Skelett! – nach links
B17: – nach links
B18: – nach obenlinks
B19: – nach links
B20: – nach links
B21: – nach oben
B22-B23: Vorsicht, nicht an BP hochziehen! Auf TrP springen und warten bis Tor sich ausreichend geöffnet hat und laufen. Im Bild 23 mit einem Laufsprung über Abgrund springen, dann festhalten und sich durch das Tor zwängen. – nach links
B25: ToP mit BP öffnen. Fertig!
Sonstiges: BP = Bruchplatte, TrP = Trittplatte, ToP = Torplatte

Level 4: Höhle 2

Bild 1: – nach rechts
B2: Mit einem Sprung den rechten Rand erreichen und





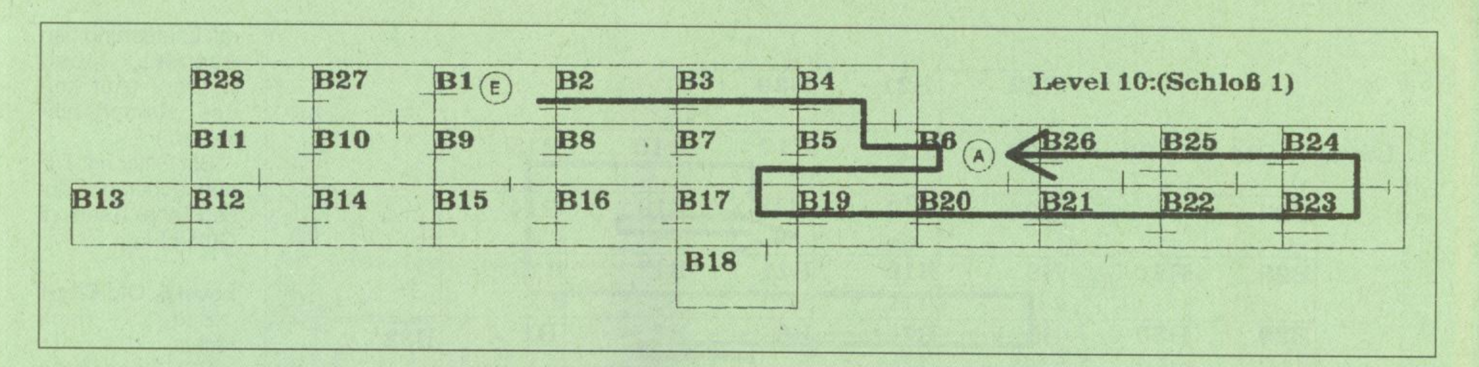


kurz festhalten und loslassen.
B3: Tor aufmachen! – nach rechts
B4: Vom rechten Abhang herunter lassen!
B5: Vorsicht Stichfalle! – nach rechts
B6: ToP am linken Rand berühren und warten bis beide Tore weit genug auf sind, loslaufen, schnell die Bonus-Flasche trinken und sofort zurück! – zurück nach B5
B5: – herunterlassen
B7: Nach links gehen und rechtzeitig festhalten und hochziehen! (Man landet zwischenzeitlich in B8.) – nach links
B9: – sich herunterlassen
B10: Sich rechtzeitig herunterlassen, bevor Skelett erwacht.
B11: – nach rechts durchlaufen bis nach B16
B16: Ausgangs-ToP betätigen und schnell zum Ausgang nach B11 laufen! Geschafft!

Level 5: Höhle 3
Bild 1: – nach rechts – Vorsicht Schußfalle!
B2: Das Skelett wenn möglich in der Lava-Pfütze hineintreiben! – nach rechts
B3: Die untere ToP betätigen, nach oben gehen und mit einem Laufsprung vor der TrP durch beide Tore hechten!
B4: Die rechte BP zum Einsturz bringen! Wenn man sich die Bonusflasche nicht entgehen lassen will, sollte man zurücklaufen bis nach B0.
B5: Der Teppich kann erst benutzt werden, wenn das Gitter oben geöffnet ist. – nach rechts
B6: Vom linken Rand nach rechts in die Tiefe springen!
B7: Von rechten Rand nach links springen und wiederum von links nach rechts in die Tiefe springen!
B8: Nach links springen und sich am Abhang herunterlassen!
B9: – nach rechts
B11: – nach rechts
B12: Vorsicht Lava – Pfütze und Stichfalle! – nach rechts
B13: – nach oben
B14: Vor das Tor stellen und dreimal gegen die Decke springen, bis BP eingestürzt ist. – Vorsichtig ins nächste Bild hineingehen.
B15: Auf zweite TrP springen und auf die andere Seite hechten. Festhalten und hochziehen! – nach links
B16: Vorsicht Stichfalle! – nach oben
B17: Bonusflasche! Prost! – nach rechts
B18: Mit Laufsprung den rechten Rand erreichen und festhalten und hochziehen und durchs Tor gehen!
B19: Die BP zum Einsturz bringen! – nach oben
B20: ToP betätigen! – nach links
B21: Mit dem Skelett beim Kampf die Seiten wechseln, solange kämpfen bis Brücke einstürzt und sofort umdrehen und festhalten und hochziehen! (Die ersten vier Latten von links der Brücke stürzen nicht ein!)
B22: – nach links oben – Vorsicht Schußfalle!
B6: Sofort durchlaufen und mit Laufsprung den Abgrund überwinden! (Auf keinen Kampf einlassen!)
B5: Gitter mit TrP aufmachen und auf den Teppich setzen! Guten Flug!

Level 6: Old City 1
Bild 1: – nach rechts
B2: Ganz nach rechts laufen!
B3: Vorsicht Schlange! – herunterlassen und nach links
B4: Vorsicht Todesklinge! – nach links
B5: Links durch den Tunnel kriechen!
B6: Schwert einstecken und oben die BP zum Einsturz bringen! – nach oben
B7: Hexenkopf erledigen und BP zum Einsturz bringen! – nach oben
B8: Nach rechts springen, festhalten und hochziehen! – nach rechts
B9: Mit Laufsprung zur Bonusflasche springen! – herunterlassen
B5: – bis nach B14 wandern
B14: Vorsicht Todesklinge! – nach links
B15: Vom linken Rand herunterlassen!
B16: Nach rechts!
B18: Hexenkopf erledigen. Man kann zwischen zwei Ausgängen wählen, welchen man wählt ist jedoch egal. Doch um unsere Lösung weiter verfolgen zu können, sollte man den rechten Ausgang nehmen.
Sonstiges: BP=Bruchplatte, TrP = Trittplatte, ToP = Torplatte

Level 7: Old City 2
Bild 1: – nach links
B2: Durch Tunnel kriechen!
B3: Die BP zum Einsturz und runter!
B4: Hexenkopf erledigen und nach links!
B5: Hexenkopf erledigen und Bonusflasche trinken und zurück nach B2!



B2: ToP betätigen und jetzt durch Tor gehen!
B3: Todesklinge! – nach links
B7: Hexenkopf zerschmettern! – nach links
B8: – nach oben (Hätte man in Level 6 den linken Ausgang gewählt, wäre man von links gekommen!)
B9-B10: ToP betätigen und mit Anlauf in Bild 10 vom linken Rand nach rechts springen, festhalten, hochziehen. – nach links
B11: BP zum Einsturz bringen! – nach rechts
B12: Über die Schlangen springen und nach rechts kriechen (Todesklinge!).
B13: – nach oben

B14: Sofort umdrehen, springen und dann erst den Hexenkopf erledigen . – nach oben
B15: – nach links
B16: Hexenkopf! – nach links
B17: BP zum Einsturz bringen und wenn man mehr als eine Energieflasche hat, kann man sich herrunterlassen, sonst muß man obenrum gehen.
B18: – nach rechts
B19: Vorsicht Todesklinge und Bruchplatten! Ausgangs-ToP betätigen! – zurück nach B18 und Tschüß!

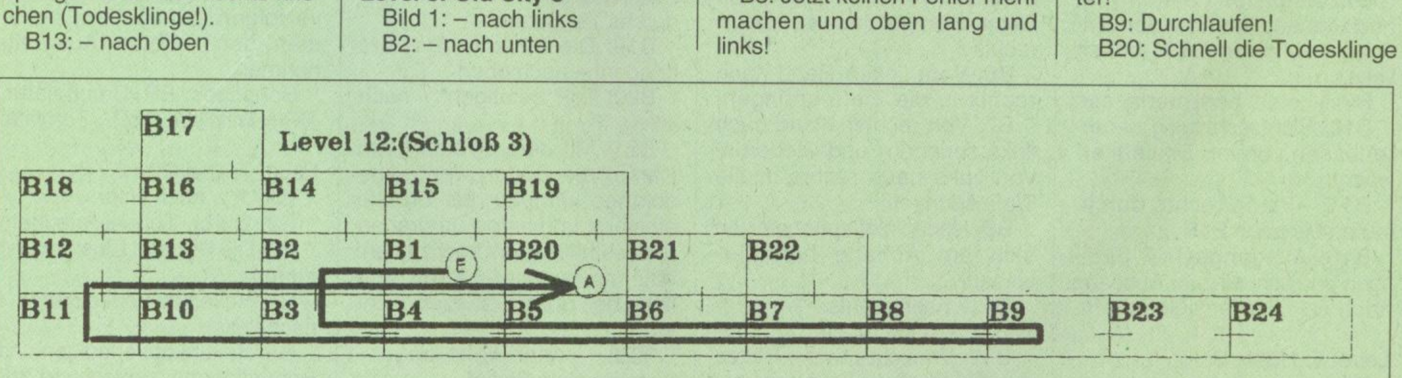
Level 11:(Schloß 2)

B21 B22 B23
B19 B20 B25 B24
B18 B17 A B26
B16 B12 B13
B15 B11 B14
B29 B10 B9 B8 B27
B5 B6 B7 B28
B4 B3
B2 B1 E

Level 8: Old City 3
Bild 1: – nach links
B2: – nach unten
B3: BP nicht zum Einsturz bringen! – am linken Rand herunterlassen
B4: Nach links springen! – nach links
B5: Hexenkopf! – nach links
B6: BP zum Einsturz bringen! – nach unten
B7: – nach rechts
B8: BP zum Einsturz bringen, damit das Tor offen bleibt! – nach rechts kriechen
B9: Hexenkopf (Schwierig!), danach Bonusflasche trinken, ohne den ToP zu betätigen! – zurück nach B6
B6: – nach links
B10: Vorsicht Schlangen! – nach links
B11: Vorsicht Hexenkopf und Todesklinge! – nach links
B12: Hexenkopf erledigen! – nach oben
B13: Hier bekommt man Papas Schwert und süße Träume! – nach links
B14: Drei Hexenköpfe! – nach links
B15: Drei Hexenköpfe! – nach links
B16: Drei Hexenköpfe! Ausgangs-ToP betätigen und zählt die Stufen!

Level 9: Old City 4
Bild 1: – nach links
B2: Hexenkopf kaltmachen und mit Laufsprung nach links!
B3: Vorsicht Schlange! – nach links, aber unten lang
B4: Hexenkopf! – nach links
B5: Hexenkopf! – nach links
B6: Vorsicht Todesklinge! – nach links
B7: Zwei Hexenköpfe ! – und zurück nach B3
B3: Jetzt keinen Fehler mehr machen und oben lang und links!
B4: Mit Laufsprung andere Seite erreichen und mit einfachen Sprung nach links ins nächste Bild.
B5: Einfacher Sprung! Mit Laufsprung ins nächste Bild!
B6: Notfalls umdrehen und festhalten! Dann drei einfache Sprünge nach links und festhalten!
B7: Hochziehen und normaler Sprung nach links! Schließlich mit Laufsprung aufs Pferd springen in B8!
B8: Guter Ritt!

Level 10: Schloß 1
Der schwerere Weg führt zu einer Bonus-Flasche. Allerdings wenn man schon mehr als 9 Flaschen besitzt, sollte man den einfachen Weg nehmen (eingezeichnet!).
B1: Rechts!
B2: 2 Wächter und dann nach rechts!
B4: Springen und die BP zum Einsturz bringen!
B5: Der Wächter sollte von der BP (B4) erschlagen worden sein.
B6: Hier befindet sich der Ausgang, jedoch ist dieser nur von der anderen Seite zu erreichen. Tor aufmachen (TorP rechts)!
Zurück nach Bild 5 und weiter!
B7: Mit Laufsprung nach links springen und festhalten. Man landet in Bild 17.
B7: Hier muß man sich entscheiden, ob man zusätzlich die Bonus-Flasche (oben!) holt oder gleich zum Ausgang wandert (rechts!). Wächter!
B9: Durchlaufen!
B20: Schnell die Todesklinge



überwinden, damit man den anlaufenden Wächter hinter sich lassen kann.

B21+B22: Durchlaufen!

B23: Wächter ausschalten, dann nach oben!

B24: Links!

B25: 3 Wächter und weiter links!

B26: Durchlaufen und Springen!

B6: Und Tschüß!!!

Level 11: Schloß 2

Bild 1: – nach links

B2: Über Torplatte laufen! – nach oben

B3: – nach links

B4: Vorsicht Stichfalle! Die Deckenplatte zum Einsturz bringen und nach oben!

B5: Torplatte betätigen! – nach rechts

B6: Mit Laufsprung zur anderen Seite! – nach rechts

B19: Vorsicht Todesklinge! – nach rechts

B20: Deckenplatte zum Einsturz bringen und nach oben!

B21: – nach rechts

B22: – nach rechts

B23: – unten links runterlassen

B24: Dreimal nach oben springen und zurück nach B23!

B23: – oben runterlassen

B24: Sofort nach rechts laufen und durchs Loch fallen lassen! Ausgangs – ToP betätigen und kriechend nach links!

B25: Mit Laufsprung von der BP springen, festhalten, hochziehen und warten bis das Tor auf ist. – zurück nach B17 und Tschüß!

Level 12: Schloß 3

Bild 1: – nach links

(Gegner wird durch BP erschlagen.) – nach rechts kriechen

B6-B7: – rechts durchlaufen

B7: Unten rechts ToP betätigen und nach rechts springen!

B8: Ausgangs – ToP betätigen und vom grünen Trank trinken und zurück nach B3! – Vorsicht Stichfalle und Torzuplatte

B3: – nach links

B10: Gegner zwischen Todesklingen töten (Schwer!) und nach links kriechen

B11: Deckenplatte zum Einstutz bringen! – nach oben

B12: – nach rechts

B13: – nach rechts oben

B2: Deckenplatte zum Einsturz bringen! – nach oben

B14: – nach rechts

B15: BP zum Einsturz bringen! – sich herunterlassen

B1: – nach rechts

B20: Auf Wiedersehen

ToP in B4 fallen! – nach links oben

B6: Mit Laufsprung zur anderen Seite springen! – nach links

B7-B12: Jetzt folgen zahlreiche Gegner, bis B12 durchschlagen und den Abgrund in B10 mit Laufsprung überwinden!

B12: Gegner erledigen! Zur blauen Flamme springen und wieder zurück nach B9!

B9: Hier sollte jetzt das Ausgangs-Tor durch wundersame Weise offen sein. Fertig!

Level 14: Turm

Bild 1: Sich am rechten Rand herunterlassen!

B2: – nach links

B3: Das Duell beginnt!

Level 15: Finale

Bild 1: Wenn man schon elf

Level 13:(Schloß 4)

B12 B11 B10 B9 (A) B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 (E) B25
B13 B17 B20 B22 B24
B14 B18 B21 B23
B15 B19
B16

B7: Vorsicht Falle! Erste Bruchplatte zum Einsturz bringen, auf mittleren Sockel klettern, auf den rechten Rand stellen und gegen die Decke springen, man sollte während das Tor zufällt hineinfallen. TrP mit Sprung überwinden und Bonusflasche trinken. Hochziehen und nach links springen! – nach oben

B8: rechts die Torplatte betätigen und schnell nach links!

B9: Mit Laufsprung nach links und durchs Tor zwengen!

B10: – nach oben

B11: Bruchplatte zum Einsturz bringen und nach oben!

B12: – nach rechts

B13: ToP betätigen und sich am Rand herunterlassen!

B14: – nach links springen!

B15: Mit Laufsprung durchs Tor und weiter nach links!

B16: Zahlreiche Gegner! – nach oben rechts

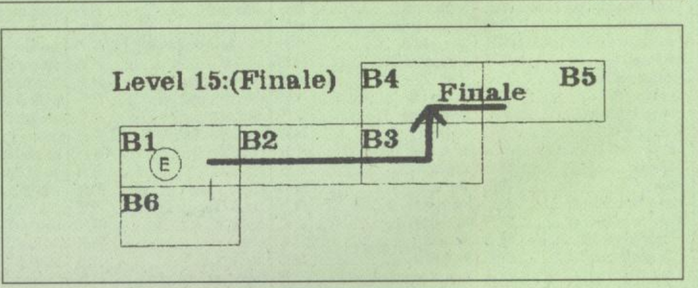
B12: Deckenplatte zum Einsturz bringen! – nach oben

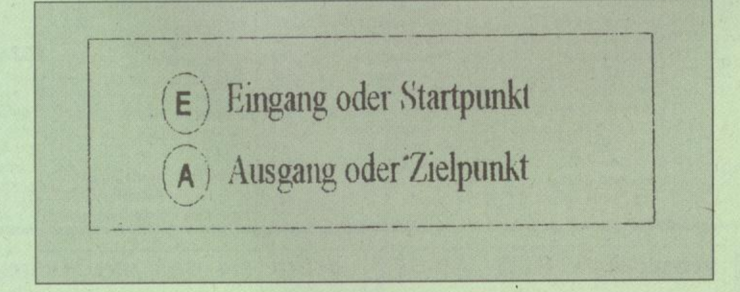
B17: Rechts die ToP betätigen und nach links!

B18: Ein Gegner und die linke Deckenplatte zum Einsturz bringen! – nach oben

Level 14:(Turm)

B1 (E)
B3 (A) B2





B2: Über ToP springen und links herunterlassen!

B3: Herunterlassen und nach rechts ohne die ToP zu betätigen!

B4: – nach rechts

B5: Zweimal gegen die Decke springen und in der Mitte auf anlaufenden Gegner warten, schließlich noch einmal gegen die Decke springen.

Level 13: Schloß 4

Bild 1: BP zum Einsturz bringen! – nach links

B2: – nach links kriechen

B3: Fünf Gegner bezwingen! – nach links

B4: Weitere Gegner folgen! – nach links

B5: Der von rechts kommenden Gegner am Bildschirmrand bekämpfen, er muß auf der

oder mehr Lebenspunkte gesammelt hat, sollte man sich zum Flammenschatten machen und nach rechts gehen, sonst muß man bei der Spinne (B6) gegen zwei stehts wiederkehrenden Gegner um Bonus-Flaschen kämpfen!

B2: Am rechten Rand ins nächste Bild springen!

B3: Drei von den vier Spiegelbildern zerstören! – nach oben

B4-B5: Den Final-Gegner findet man in B5. Man muß den Gegner verfolgen, bis man in soweit eingeholt hat, daß man gegen ihn einen Feuerball werfen kann. (Man hat nur einen Versuch!)

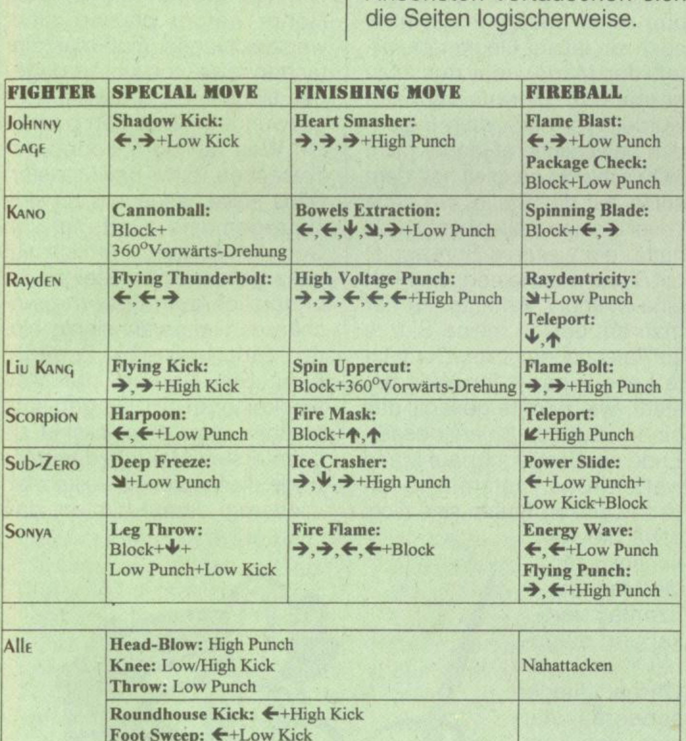
Und wenn das Prinzenpaar nicht gestorben ist, dann leben sie noch im dritten Teil! Wollen wir zumindest hoffen.

Videospieletips

TIP DES MONATS

Mortal Kombat (Super NES)

Richard Höfter aus Baldham war der erste unter den vielen Einsendern und präsentiert Euch nun sämtliche Special Moves der Acclaim-Eisenbeißer, die im Handbuch leider nur ansatzweise beschrieben werden. Die Special Moves beziehen sich auf den Kämpfer, wenn er links vom Gegner steht. Ansonsten vertauschen sich die Seiten logischerweise.



FIGHTER	SPECIAL MOVE	FINISHING MOVE	FIREBALL
Johnny Cage	**Shadow Kick:** ←,→+Low Kick	**Heart Smasher:** →,→,→+High Punch	**Flame Blast:** ←,→+Low Punch **Package Check:** Block+Low Punch
Kano	**Cannonball:** Block+ 360°Vorwärts-Drehung	**Bowels Extraction:** ←,←,↓,↘,→+Low Punch	**Spinning Blade:** Block+←,→
Rayden	**Flying Thunderbolt:** ←,←,→	**High Voltage Punch:** →,→,←,←,←+High Punch	**Raydentricity:** ↘+Low Punch **Teleport:** ↓,↑
Liu Kang	**Flying Kick:** →,→+High Kick	**Spin Uppercut:** Block+360°Vorwärts-Drehung	**Flame Bolt:** →,→+High Punch
Scorpion	**Harpoon:** ←,←+Low Punch	**Fire Mask:** Block+↑,↑	**Teleport:** ↙+High Punch
Sub-Zero	**Deep Freeze:** ↘+Low Punch	**Ice Crasher:** →,↓,→+High Punch	**Power Slide:** ←+Low Punch+ Low Kick+Block
Sonya	**Leg Throw:** Block+↓+ Low Punch+Low Kick	**Fire Flame:** →,→,←,←+Block	**Energy Wave:** ←,←+Low Punch **Flying Punch:** →,←+High Punch
Alle	**Head-Blow:** High Punch **Knee:** Low/High Kick **Throw:** Low Punch		Nahattacken
	Roundhouse Kick: ←+High Kick **Foot Sweep:** ←+Low Kick		





Jurassic Park (Mega Drive)

Thomas Postler aus Amberg erspielte sich alle Paßwörter zur Mega-Drive-Umsetzung des Chrichton-Buchs. Hier sind sie:

Level 2:	21SCJO1J
Level 3:	4RUM305R
Level 4:	6VVVJO5R
Level 5:	8VVVM69A
Level 6:	AVVV969V
Level 7:	CVSNS497

Super Mario Allstars (Super NES)

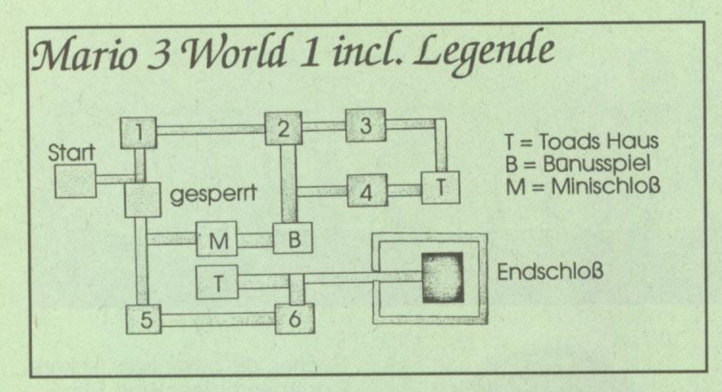
Hier folgt der zweite Teil der Komplettlösung zum Latzhosenfetzer *Super Mario Allstars* von Tobias W. Reich aus München.

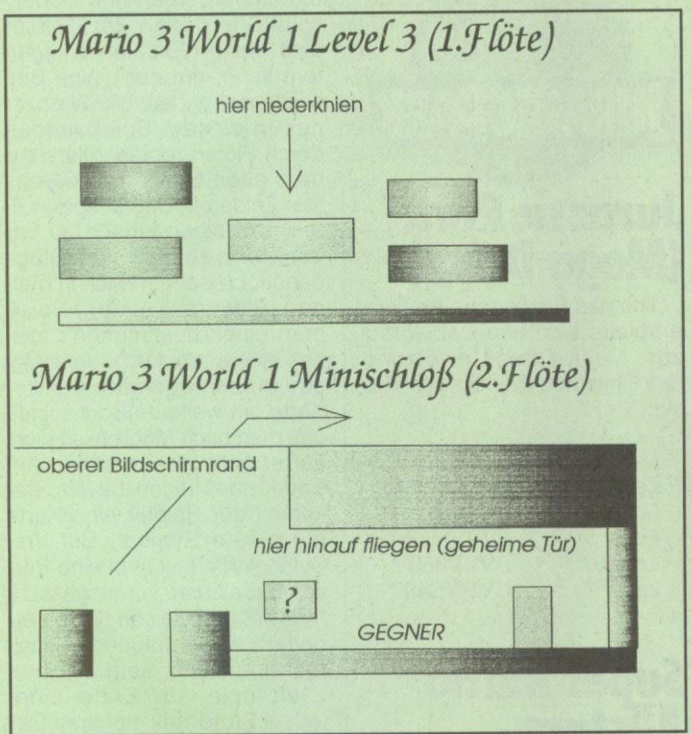
Super Mario Bros. 3

Wer sich nun langsam mit dem Mario-Prinzip angefreundet hat und denkt, daß er für eine echte Herausforderung bereits gewappnet ist, der kann sich an das Meisterstück der Super Mario Collection, Mario 3, wagen. Das Spiel ist in acht Welten unterteilt, welche wiederum in unterschiedlich viele Level unterteilt sind. Weiter gibt es am Ende einer jeden Welt ein Luftschloß, in dem es den Endgegner zu besiegen gilt und jede Menge weitere Stufen, wie z.B. Minischlösser, die nach erfolgreicher Beendigung ein naheliegendes Schloß (eines mit Schlüsselloch) aufbrechen, herumwandernde Gegner, die besonders leckere Extras verbergen und Bonusspiele, in denen der Spieler eine Menge Extraleben ergattern kann, um nur einige Beispiele zu nennen. Die Warpzones in diesem Spiel werden durch Flöten repräsentiert, die dem alten Big-N-Fan bereits aus Zelda ein Begriff sein sollten. Um diese jedoch zu finden, wird jedoch viel Glück benötigt (oder ein Blick in meinen Players' Guide). Spielt man einen bestimmten Level besonders gut durch, erscheint des öfteren irgendwo auf der Karte ein weiteres Bonusspiel, das man nach Möglichkeit nicht außer acht lassen sollte. Am Ende eines jeden Levels, bekommt der Spieler eine Karte mit einem Symbol. Bei drei Symbolen erhält man eine Portion Extraleben, vorausgesetzt, man hat drei gleiche Karten ergattert, wobei folgender Trick recht nützlich sein könnte: Läuft man am Ende einer jeden Stufe mit gleicher Geschwindigkeit in den Bonusblock, so erhält man zumeist automatisch immer dieselbe Karte!

World 1:

Zu Beginn der ersten Welt hat man keine andere Alternative, als den ersten Level zu betreten, in dem es folgendes zu beachten gilt: Um einige wichtige Extras, wie z.B. das erste Blatt, welches Mario das Fliegen ermöglicht, zu finden, muß man sich einen Schildkrötenpanzer schnappen und diesen gegen ein am Boden stehendes Fragezeichen feuern. Man sollte sich diese Methode gut merken, da sie einem noch häufiger von Nutzen sein könnte (einmal wird sie sogar benötigt, um einen Level zu beenden). Wer die Eigenschaft des Fliegens erhalten hat, sollte sie sofort ausprobieren, da sich in dieser Stufe einige Plattformen mit Coins befinden, die, sofern man sie findet, einen vor den meisten Monstern bewahren kann. Der Spieler, der Mario 3 zum ersten Mal spielt, sollte beachten, daß die Blumen in diesem Spiel in alle

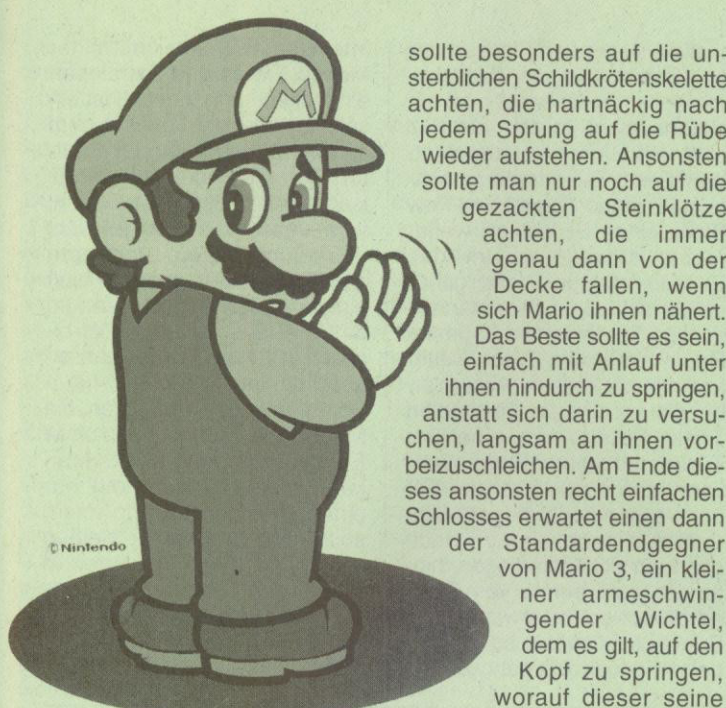




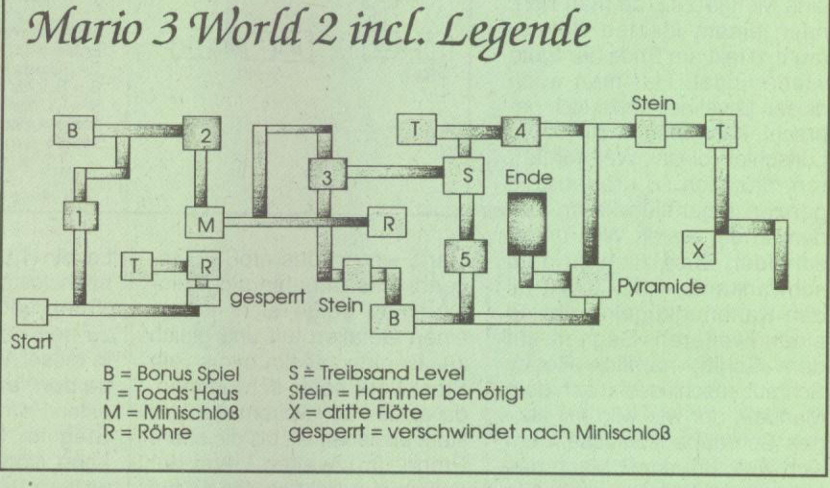
Himmelsrichtungen Feuer speien können! Im zweiten Level dieser Welt findet man jede Menge Sprungbretter in Form von Notenzeichen, die man auf keinen Fall außer acht lassen sollte, da sich oft Extras aller Art in diesen Steinen verstecken! Hat man auch diesen Level heil überstanden, hat man die Wahl, seinen Weg nach unten zu einem Bonusspiel oder nach rechts zu Level 3 fortzusetzen. Weshalb sich an dieser Stelle der Weg nach rechts empfiehlt, erfährt man weiter unten im Text. Einen ganz neuen Weggefährten lernt man im kommenden Level kennen, nämlich kleine gepanzerte Schildkröten, die stetig mit zwei Boomerangs um sich werfen. Von diesen eher weniger lustigen Gesellen sollte man sich allerdings nicht den Tag versauen lassen und seinen Weg in Level 3 bis zur skizzierten Stelle fortsetzen, wo man sich in der Mitte der weißen Plattform so lange niederkniet, bis Mario in die hintere Bildschirmebene fällt, wo er am Ende einen alten Bekannten, nämlich Toad, trifft, von dem der Spieler seine erste Flöte erhält, die Mario, falls sie angewendet wird, in eine Warpzone bringt. Wo diese erste Kostbarkeit am besten angewendet wird, werde ich später verraten. In Level 4 sollte man besonders vorsichtig spielen, da hier der Bildschirm unaufhaltsam nach rechts scrollt und so Mario automatisch auf das nächste Loch zutreibt. Alles, was in dieser Situation bleibt, ist ein Sprung auf eine der fahrenden Plattformen, die jedoch schon bei der leisesten Berührung in die Tiefe stürzen. Im weiteren wäre zu diesem Level zu sagen, daß man alle möglichen normalen Steine ankicken sollte (mit Schwanz oder Panzer), um etwaige Extras oder 1ups freizulegen. Am Ende des Levels sollte man seine dritte Karte und damit eine hoffentlich große Menge Extraleben erhalten! Was nun folgt, ist das erste Minischloß, in dem man, vorausgesetzt man folgt der Skizze, seine zweite Flöte erhalten kann! Der Nachteil an dieser Prozedur ist, daß man das Minischloß nicht normal beenden kann und somit das Schloß (für Schlüssel) ein Eckchen weiter oben nicht aufbricht, was aber dem Leben auch keinen Abbruch tut. Die folgende Höhle, Level 5, ist eigentlich recht einfach, beachtet man diese zwei Regeln: Erstens machen die Blumen aus kopfstehenden Röhren keinen Halt vor Mario, selbst wenn dieser genau darunter steht und zweitens sollte man nach Möglichkeit immer oben gehen, um diesen Level so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. Nun ist auch das Endschloß nicht mehr weit, das einzige was Mario noch davon trennt ist, ist ein recht simpler Level und ein Bonusspiel mit Toad. Zu Level 6 gibt es eigentlich nichts weiter zu sagen, als daß man als Anfänger besonders auf die fahrenden Plattformen achten sollte und nicht allzu unbesorgt in das Bonussymbol am Ende des Levels laufen sollte, da einen genau unter besagtem Symbol noch ein letzter Gegner erwartet, der Mario wohl nur allzu gerne den Garaus machen würde. Wer nach dem folgenden beweglichen Gegner nicht allzu schlecht gespielt hat, dem sollte auf der Stelle, wo einst Level 6 seine Heimat gefunden hatte, ein weiteres Bonusspiel mit Toad erscheinen, nämlich eine Memory Variante, zu der man am besten meine Skizze zu Rate ziehen sollte. Der letzte Level einer jeden Welt besteht, wie bereits gesagt, aus einem Luftschiff, an dessen Ende ein Endgegner auf Mario wartet. Das Gefährliche an genau diesen Stufen sind nicht etwa die Kanonenkugeln, die Mario horizontal, vertikal und diagonal um die Ohren fliegen, sondern, daß sich das Luftschiff auf und ab bewegt, wodurch die Flugbahnen der Kanonenkugeln nicht vorherzusehen sind. Dieses Manko umgeht man am besten dadurch, daß man sich nicht vor den Kugeln abduckt, sondern sie mittels eines hohen Sprunges umgeht! Der Endgegner dieser ersten Welt sollte nun wirklich kein Problem mehr darstellen, da man dem Burschen einfach dreimal auf den Buckel hupfen muß, bis auch er freiwillig seinen Löffel abgibt und der König des Landes seine ursprüngliche Form wieder hat. Mario erhält darauf von der Prinzessin einen Bonusgegenstand, den man allerdings nicht unbedingt im nächst besten Level verschwenden sollte! Wer nun zu Beginn der zweiten Welt seine erste Flöte anwendet, sich nach Welt 7 teleportieren läßt und dort die zweite Flöte anwendet, befindet sich in der letzten achten Welt des Spieles und darf somit ein ganz schönes Stück weiter unten weiterlesen!

World 2:

Wiederum hat der Spieler zu Beginn dieser Welt keine andere Wahl als Level 1 zu spielen, der in etwa folgendermaßen anläuft: Wer gleich zu Anfang dieses Levels nach oben fliegt, wird auf eine eingemauerte Röhre stoßen, die Mario, falls sie benutzt wird, direkt zum Ende des Levels transportiert. Um die Steine, die um die Röhre herum plaziert sind, wegzuschlagen, muß man einfacherweise von unten dagegen fliegen. Wer freiwillig oder gezwungermaßen den normalen Weg auf dem Boden der Tatsachen (bzw. der Monster) wählt, sollte besonders auf eine supergemeine Gattung von Gegnern achten, nämlich auf ganz gewöhnliche Steine, die urplötzlich zum Leben erwachen und wie wahnsinnig hinter Mario herjagen. Zugegeben: Ein Sprung auf den Deckel und die Dinger sind hinüber, aber gemein sind sie beim ersten Mal trotzdem! Am Ende dieses Levels sollte man wiederum darauf achten, daß



sich unter dem Bonussymbol am Ende noch ein Freak, sprich ein kleiner mutierter Stein befindet. Bevor man sich nun auf den Weg in den zweiten Level macht, kann der glückliche Spieler noch in einem Bonusspiel mit Toad einige Extraleben abstauben (das System dieses Automaten ist eigentlich auch recht simpel: Die oberste Reihe dreht sich nach dem Knopfdruck noch jeweils zwei Felder weiter, die mittlere Reihe drei Felder und die unterste Reihe sogar vier Felder. Auf diese Weise sollte es kaum ein Problem darstellen in diesem Subgame fünf Extraleben zu ergattern!). Im zweiten Level dieser Welt geht es größtenteils darum, auf einer fahrenden Plattform über Wasser einer Menge Gegner und Steine aus dem Weg zu gehen. Allerdings gibt es auch hier einen kleinen Trick, der einem das Leben erleichtert: Ca. einen Bildschirm nach Beginn der Fahrt kann man in einem der beiden tiefen Steine einen Pow-Block finden, der sämtliche ankommenden Steine in leckere Münzen verwandelt und man sich somit eine Menge Ausweichsprünge spart! Vor Beginn und nach Beendigung dieser Irrfahrt über den Teich sollte man es tunlichst vermeiden, in den Treibsand zu geraten, da man sich ganz ordentlich einen abtriggern darf, um dem Tod noch zu entgehen. Der nächste Level, der nun folgen sollte, ist das Minischloß, mit dem das Schlüsselloch unter der südlichen Röhre zu beseitigen ist: Der Anfänger in diesem Spiel sollte besonders auf die unsterblichen Schildkrötenskelette achten, die hartnäckig nach jedem Sprung auf die Rübe wieder aufstehen. Ansonsten sollte man nur noch auf die gezackten Steinklötze achten, die immer genau dann von der Decke fallen, wenn sich Mario ihnen nähert. Das Beste sollte es sein, einfach mit Anlauf unter ihnen hindurch zu springen, anstatt sich darin zu versuchen, langsam an ihnen vorbeizuschleichen. Am Ende dieses ansonsten recht einfachen Schlosses erwartet einen dann der Standardendgegner von Mario 3, ein kleiner armeschwingender Wichtel, dem es gilt, auf den Kopf zu springen, worauf dieser seine Stacheln ausfährt, Mario kurze Zeit jagt und wieder Ruhe gibt. Diese Prozedur wiederholt man noch zweimal, und schon gehört auch dieses Monstrum der Mario-Geschichte an! Wer das Minischloß erfolgreich hinter sich gebracht hat, der kann sich nun, bevor er in Level 3 fortfährt, im Süden bei Toad ein weiteres Extra abholen. Im kommenden Level gibt es wiederum zwei Möglichkeiten, das Ziel zu erreichen: Entweder man nimmt den einfacheren Weg und fliegt gleich zu Beginn nach oben, wo der Spieler eine schwebende Röhre findet, die ihn direkt zum Ende des Levels bringt oder man bestreitet den normalen unteren Weg, wo einem allerdings kleine garstige, springende Feuerbälle das Leben im wahrsten Sinne des Wortes heiß machen. Ansonsten ist diese Stufe eher einfach, wenn man nicht allzu schnell bzw. hektisch spielt. Als nächstes kommt der Treibsandlevel, in dem es logischerweise nicht gerade wenig Treibsand gibt, aus dem zu allem Überfluß auch noch jede Menge mit Feuer schießende Blumen auftauchen. Das einfachste ist es in diesem Level, so schnell wie möglich durchzulaufen, da einem auf diese Weise selbst die Sonne nichts anhaben kann, die ein wenig später im Sturzflug auf Mario hinabstürzt, um ihm seine Hot Pants anzurösten! Wer fliegen kann, der sollte versuchen, sich in diesem Level genau auf mittlerer Höhe zu halten, da einen auf diese Weise normalerweise nichts erwischen kann. Auch im nächsten Level gibt es für den weniger wagemutigen Spieler eine Abkürzung durch die Stufe, nämlich, indem man gleich zu Beginn auf der linken Seite im oberen Eck nach oben fliegt; dort gibt es kaum Monster und jede Menge Coins, die nur so auf Mario warten. Wer zu Beginn der Stufe noch nicht fliegen kann, der sollte einfacherweise einen Bildschirm weiter nach rechts gehen, wo man zunächst einen Pilz und weiter rechts, durch das Ankicken eines Steines mit einem Panzer, ein Blatt, das Mario das Fliegen ermöglicht. Mehr gibt es zu diesem Level eigentlich nicht zu sagen. Der aufmerksame Spieler wird sicher bereits bemerkt haben, daß irgendwo in diesem Level zwei bewegliche Gegner 'rumflitzen, die man mittlerweile eigentlich erreichen können müßte. Nach dem hoffentlich schmerzlosen Sieg über die beiden Super-Schildkröten bekommt Mario von der einen der beiden einen Leierkasten, der es dem Spieler ermöglicht sämtliche Gegner auf der Karte für kurze Zeit einzuschläfern. Nach dem Tod der zweiten Schildkröte erhält der Spieler seinen ersten Hammer, mit dem man sofort den Stein im oberen rechten Eck der Weltkarte bearbeiten sollte. Nach getaner Arbeit, sobald der Stein sich dazu entschlossen hat, in Kiesel überzugehen, erscheint hinter dem Ex-Stein ein Weg, der Mario erstens zu einer weiteren von Toads Schatzkammern und zweitens zu einem Paar feuerspeiender Schildkröten, die nach dem Ableben ihrerseits eine weitere Flöte offerieren, führt. Ansonsten endet dieser sonst so schöne Weg in einer Sackgasse, die der kluge Mario-Spieler selbstverständlich sofort wieder verlassen haben wird, um sich neuen Gefahren zu stellen. In der fünften Stufe dieser Welt kann man in einem einzelnen Stein, der genau in einem Loch steckt, durch das Schießen eines Schildkrötenpanzers auf selbigen, eine Kletterpflanze zum Wachsen überreden. Erklimmt man dieses Gewächs, so findet man sich auf einer Reihe mit Plattformen wieder, die Mario das Durchqueren des Levels erheblich erleichtern sollte. Gleich beim Betreten der Stufe wird das Augenmerk des Spielers unfreiwillig auf eine bösartige Mutation zwischen Hund und Kette gelenkt werden. Man sollte diesen munteren Kameraden am besten dadurch ausweichen, daß man in hohem Bogen drüberspringt. Ab und an findet sich leider genau neben dieses Kreaturen das eine oder andere frohlockende Extra, das der unerfahrene Spieler jedoch lieber ruhen lassen sollte. Außerdem sollte man wieder einmal nicht zu munter und fröhlich in das Bonussymbol am Ende des Levels laufen, da sich genau unter selbigem eine dieser gemeinen Hundeketten plaziert hat. Vorsicht ist also geboten! Der letzte Level, der noch vor dem Endschloß zu bewältigen ist, ist die Pyramide rechts vom letzten Level. In der Pyramide trifft man eine altbekannte Montergattung, die dem alten Mario-Crack nur zu gut aus den ersten beiden Teilen bekannt sein sollte und die gegen Schüsse absolut immun sind. Hat Mario jedoch den Mario 3-typischen Schwanz, so genügt ein einziger Knopfdruck, um Mario im Kreis zu



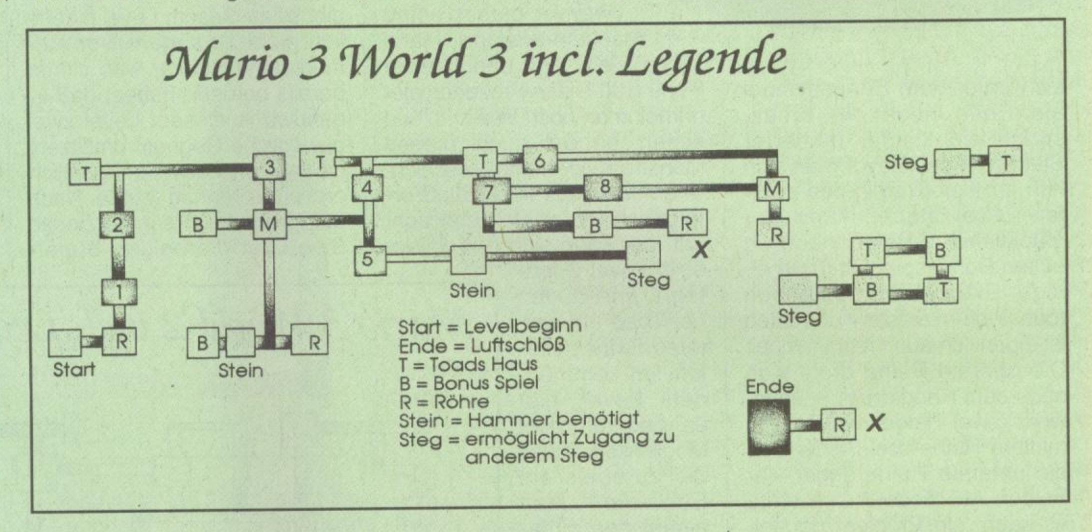
Mario 3 World 2 incl. Legende



drehen und den gemeinen Käfer in die ewigen Jagdgründe hinter Mario World zu befördern. Da diese Stufe eine Art simples Labyrinth darstellt, sollte man sich einfach immer so hoch wie möglich halten, um so schnell wie machbar zum Ausgang des Levels zu kommen. Wer die Fähigkeit besitzt, fliegen zu können und nach kurzer Zeit zu einer scheinbar eingemauerten Röhre kommt, der sollte sich einfach 'mal in die Luft erheben und siehe da, ein Zugang zu besagter Röhre kommt zum Vorschein. Wer diese Röhre benutzt, spart sich eine Menge Zeit, da man sich, nach einem kleinen Bonusraum, direkt am Ende der Stufe wiederfindet. Hat man auch diesen Level heil hinter sich gebracht, kann man endlich zum Luftschloß dieser Welt fortfahren, das sich im großen und ganzen eigentlich kaum von dem in der ersten Welt unterscheidet. Zusätzlich zu dem schwankenden Schiff mit all den Kanonenkugeln, gibt es einen weiteren Gegner auf dem Schiff, nämlich Rocky Schraubenschlüssel (nach dem Manual), der wie wild mit kleinen Schraubenschlüsseln um sich wirft, um somit Mario das Leben schwer zu machen. Ein gezielter Sprung auf den Deckel läßt ihn zwar sofort abtauchen, jedoch sollte man darauf gefaßt sein, daß er nicht allzu lange auf Tauchstation bleibt und sehr bald wieder auftauchen wird. Außerdem sollte man nach Möglichkeit darauf achten, daß zumeist unmittelbar neben dem einen Gegner ein weiterer auftauchen könnte, der nach Mario wirft! Der Endgegner in dieser Stufe entspricht eigentlich weitgehend dem Gegner aus World 1 und ist dementsprechend auch genauso zu besiegen. Das einzige was es zu diesem Gegner noch zu sagen gäbe, wäre evtl., daß er einiges an Sprungkraft und Firepower zugelegt hat und man deshalb vielleicht einen Tick vorsichtiger sein sollte!

World 3:

Da die nun folgenden Welten für die Beendigung des Spieles nicht allzu wichtig sind, möchte ich auf diese weniger explizit eingehen als auf die ersten beiden Welten. Die kommenden Welten übertreffen Welt 1 & 2 bei weitem und sind teilweise sogar drei- bis viermal so umfangreich! Im ersten Level dieser Welt, einer Unterwasserstufe, sollte man besonders auf die feuerspuckenden Blumen am Grund achten, da sich ihre Schüsse in der Luft ganz schön verzweigen. In die Röhren, die in dieser Stufe überall herabhängen, kann Mario wegen des großen Gegendrucks ohnehin nicht hinein, man sollte sich jedoch einen Gefallen tun und gleich zu Beginn des Levels ein Stockwerk tiefer schwimmen, da dieses bei weitem weniger stark besiedelt ist, als die obere Etage. Im zweiten Level der dritten Welt geht es darum, auf einem fahrenden Holzbalken über Wasser diversen Hindernissen auszuweichen, das einzige, was sich in dieser Stufe ein wenig störend auswirken könnte ist, daß Mario ständig von kleinen und großen fliegenden Fischen angegriffen wird. Man sollte also stets darauf vorbereitet sein, jederzeit ein gewaltigen Sprung in Form eines Ausweichmanövers hinzulegen. Weiter sollte es eigentlich keine Probleme geben! Nach einem Besuch bei Toad geht es nun im dritten Level weiter. Hier muß man das komplette Level mit auf- und absinkenden Plattformen durchlaufen, auf denen es vor Schildkröten und kleinen und großen fliegenden Fischen nur so wimmelt. Ein paar Bildschirme weiter rechts findet man ein Notensymbol, in dem ein Pilz bzw. ein Blume versteckt ist. Wer dieses Extra haben möchte, muß jedoch zuerst den Pow Block einen Bildschirm weiter rechts anwenden, um das Extra freizulegen. Weiter geht's im Minischloß, in dem man die richtige Tür finden muß, um im Raum hinter den Türen weiter kommen zu können. Auch hierbei gibt es einen recht simplen Trick: Betritt man eine der Türen mit voller Flugpower, kann man auch hinter der Tür im Wasser noch fliegen. Von dort aus dann einfach nach oben zur richtigen fliegen, hinter der Mario bereits vom Standardmotz erwartet wird. Eine Bonusstufe später sollte man dann eigentlich Zugang zu den Leveln 4 und 5 haben, die als nächstes auf dem Plan stehen. Vorher jedoch noch ein Wort zu den beweglichen Gegnern in dieser Welt. Von einem der beiden erhält man nämlich einen Hammer, womit man den Steg im Südosten freilegen kann, von dem aus man fünf weitere Bonusstufen erreichen kann! In Level 4 dieser Welt kann man mal ordentlich das Rutschen üben, sollte jedoch darauf achten, daß man weder ins nächstbeste Loch, noch in einen, vom Himmel gefallenen, Stachi hineinrutscht, da dies für Mario ein tödliches Ende nehmen könnte. In Level 5 dieser Welt sollte man besonders auf die stehenden Elektroquallen achten, da der Zwischenraum, der Mario noch zum Schwimmen bleibt, oft nicht größer als Mario selber ist, und es einem sonst wie Blankas Gegnern in SF2 ergeht! Bevor man nun in den Leveln 6,7,8 und 9 fortfährt, sollte man Zugang zu sieben neuen Bonusstufen haben, in denen man sich als intelligenter Spieler mit einer Menge Extras und Extraleben eindecken kann. Level 6 ist ein selbstscrollender Level, in dem es Unmengen fallender Plattformen gibt, die allerdings keine Gefahr darstellen sollten, vorausgesetzt, man bleibt nicht unbedingt stehen und geht zum Tee trinken, sondern läuft einigermaßen zügig voran, um das Ziel des Levels zu erreichen. In Level 7 muß man eigentlich nur auf die neue Schildkrötengattung achten, die Mario jede Menge gespickter Eisenkugeln nachwirft. Man kann diese ... zwar mit nur einem einzigen Sprung töten, sollte dies aber lieber bleiben lassen, da diese Kreaturen in einer recht hohen Frequenz schießen und ganz nebenbei nicht alleine sind. Der achte und vorletzte reguläre Level in dieser Welt läuft vom Prinzip her genauso wie Level 3 ab: Wer einfach nicht langsam spielen kann (wie ich), der sollte ruhig noch einen Zahn zulegen, jedoch besonderes Augenmerk auf die Fische im Wasser richten, die durchaus bissig sein könnten. Wer brav langsam spielt, sollte wohl kein Problem damit haben, immer darauf zu warten, bis die nächste Plattform wieder komplett aus dem Wasser aufgetaucht ist und dann erst weiter springen. Level 9 spielt teils auf normalem Terrain und teils unter Wasser. Die Stufe sollte weiter nicht schwierig sein, wenn man auf die Kanonen und die in der Gegend herumlaufenden Bomben achtet. Das zweite Minischloß ist zum Schaffen der Welt nicht weiter von Bedeutung, soll aber an dieser Stelle der Komplettheit wegen trotzdem erwähnt werden: Bevor man in diesem Schloß den diesmal fliegenden Endgegner erreicht, wird man auf eine besonders lästige Art von Gei-



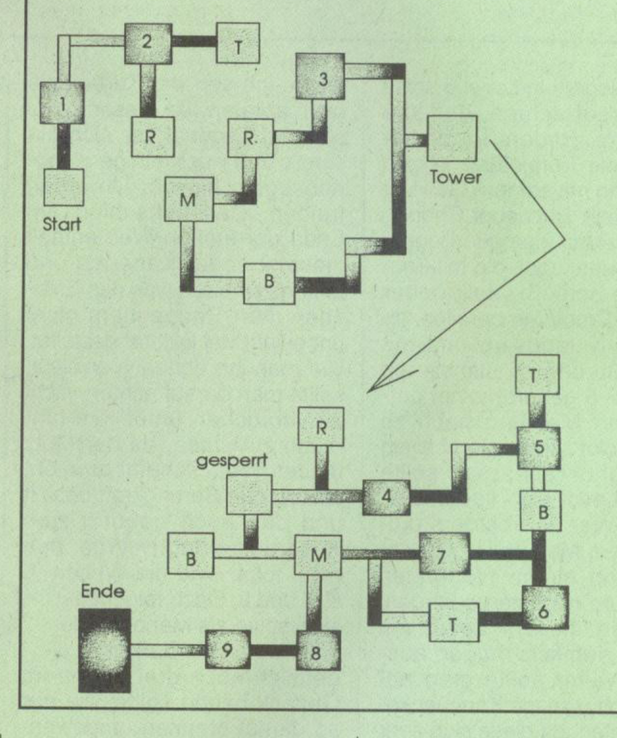
stern treffen, die ständig aus weißen Plattformen auftauchen und darauf hin- und herflitzen. Das Luftschloß am Ende dieser sehr langen Welt weist keinerlei Besonderheiten auf. Das einzige, worauf man unbedingt achten sollte, sind die relativ großen Schüsse des Endgegners, die nicht einfach davonschießen, sondern so lange im Raum verharren, bis Mario den Endgegner insgesamt dreimal getroffen hat.

World 4:

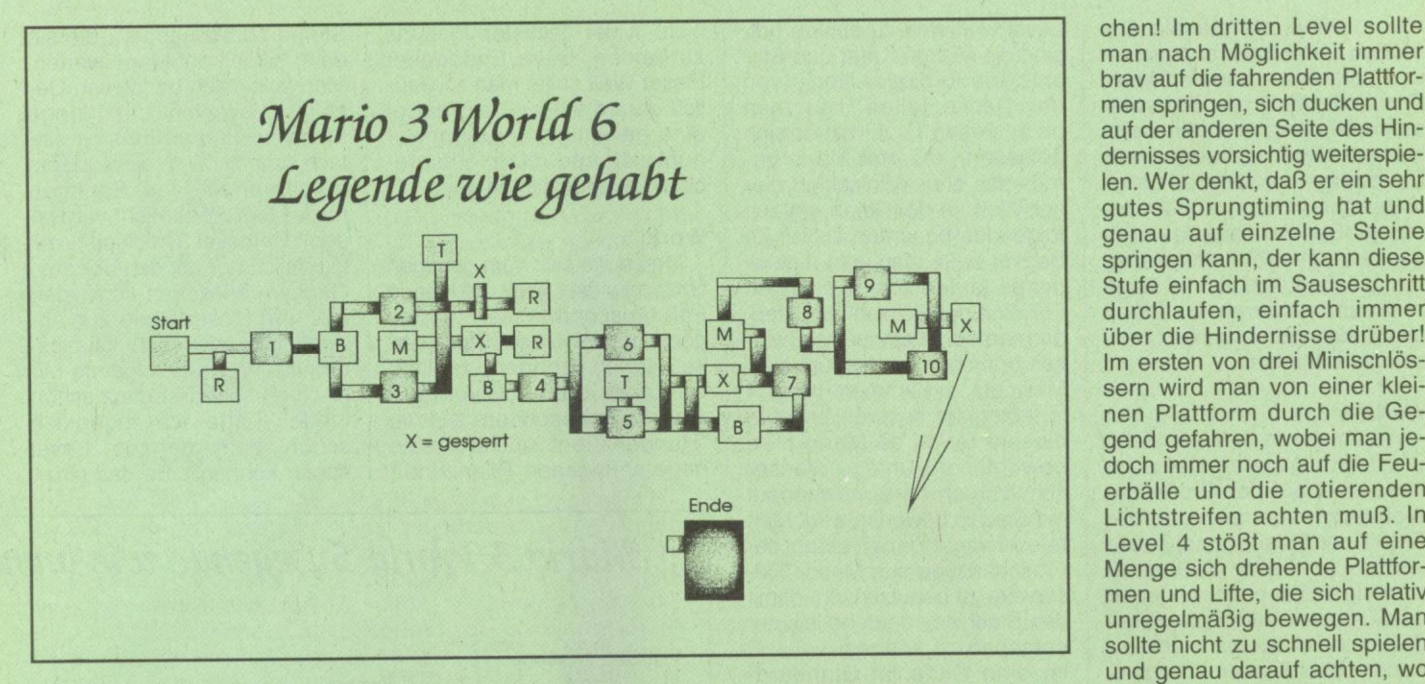
Weiter geht's in Welt 4, der Giant World, deren Name jedoch nicht auf der Größe der Weltkarte, sondern auf der Größe der Gegner und Steine beruht. In dieser Welt muß man eigentlich praktisch jeden Level spielen, außer ganz zum Ende hin, hier kann man entweder Level 5 oder 6 weglassen, muß jedoch dafür auf eine Bonusstufe verzichten. Level 1 sollte hier allen Spielern als reine Routine dienen, da diese Stufe bestenfalls an Mario 1 Level 1-1 erinnern sollte. Also wirklich kein Problem. Level 2 ist einer dieser obskuren Level, der ständig im Wasser hoch und runter geht und damit Fische in rauhen Mengen bietet, obwohl diese Stufe nicht unter Wasser spielt. Wer in dieser Stufe zügig voran spielt, sollte eigentlich keine Probleme haben und an keinem der Fische kleben bleiben! Gleich zu Beginn des folgenden Levels begegnet man einer Reihe hypergroßer Hammer Bros, die man mit einem gezielten Sprung auf die Rübe außer Kraft setzen sollte. Weiter geht's in diesem Level unterirdisch und zwar mit jeder Menge klitzekleiner Plattformen und einem gigantischen Abgrund. Man sollte hier nicht allzu hektisch spielen und jeden Sprung von Plattform zu eben solcher genau timen. Worauf der Spieler in diesem Level weiterhin zu achten hat, sind die Menge Käfer und Stachis, die in dieser Höhle von der Decke fallen. Hat man auch diesen Level hinter sich gelassen, erwartet Mario bereits das erste Minischloß dieser Welt, in dem man einfach folgendes beachten sollte: Zu Beginn sollte man immer geradeaus laufen und auf keinen Fall eine der Röhren benutzen, da man sonst ein kleine Ewigkeit brauchen könnte, um zum Minimotz zu kommen. Level 4 ist einer der fieseren Level in diesem Spiel, da Mario hier, obwohl er unter Wasser schwimmen muß, permanent mit Stachis beworfen wird. Man täte hier gut daran einen der Froschanzüge aus Marios Reservoire zu benutzen, um damit den Stachis bedeutend leichter entgehen zu können. Level 5 ist eine Stufe im Standard-Mario-Layout, nur noch mit ein paar Kanonen angereichert, die Mario das sonst so simple Leben erschweren sollen. Der letzte, sechste Level weist im Gegensatz zu seinen Verwandten keine Besonderheiten auf, außer zweier Türen, die dazu benutzt werden können, um zwischen der normalen Welt und der Giant World hin- und herzuwechseln. Hierzu wäre eigentlich nur zu sagen, daß man lieber mit den großen Monstern spielen sollte, da man diese bei weitem weniger leicht verfehlen kann, als die kleinen Wutzelviecher. Um zum Luftschloß dieser Welt zu gelangen, muß zuvor noch das benachbarte Minischloß gespielt werden, in dem man nur auf die Menge Schildkrötenskelette achten sollte, nach dessen Beendigung eine Brücke zu diesem erscheint. Eine Neuerung am Luftschloß in dieser Welt sind wohl die Flammenwerfer, die heute die Kanonen ersetzt haben. Man sollte also möglichst langsam und konzentriert spielen, um nicht in der nächsten Flamme zu landen. Beim Endgegner dieser Welt sollte man schließlich darauf achten, daß dieser eine gewaltige Sprungpower aufweist und man entsprechend auszuweichen hat.

World 5:

Man sollte sich vom geringen Umfang dieser Welt auf keinen Fall täuschen lassen, da sie gemeinerweise zwei Stockwerke, sprich Ebenen, besitzt! Gleich im ersten Level muß man ganz besonders auf die "Hundeketten" und auf eine neue springende Pflanzenart achtgeben, die man beide auf keinen Fall berühren sollte. Ansonsten ein eher recht öder Level für eine solch hohe Welt! Im zweiten Level sollte man sich gleich zu Beginn erst einmal ganz nach unten fallen lassen, wo man dann unter Wasser in die mittlere Röhre eintaucht und dann nach rechts läuft, um einer weiteren Käferart direkt ins Angesicht des Todes zu blicken: die recht unscheinbaren Monsterchen laufen nämlich in der Gegend herum, um sich einzelne Steine zu schnappen, die sie dann gezielt auf Mario werfen. Man sollte sich bei diesen Gesellen also nicht allzu lange aufhalten und am besten einfach schnell durch diese Meute durchrennen (das Springen nach Möglichkeit nicht vergessen)! Da Level 3 in dieser Welt eigentlich nur mit den üblichen Gegnern aufwarten kann, darf Mario in dieser Stufe zur Abwechslung mal nach links losrennen. Wer das folgende Minischloß spielt, ist ganz schön blöde (hätte ich eigentlich schon zum ganzen Level sagen können!), da das einzige, was das Schaffen desselbigen bewirkt, das Erscheinen einer Brücke zum Startabschnitt ist, auf die man wirklich getrost verzichten kann. Um in die zweite Ebene der Welt zu kommen, muß man den Tower betreten und dort immer im Zickzack nach oben fetzen. Wer auf der obersten Ebene den Ausgang nicht findet, sollte nach einer Kletterpflanze Ausschau halten, die allerdings nur durch Ankicken mit einem Panzer, zum Wachsen zu veranlassen sein dürfte. Weiter geht es auf den Wolken mit dem vierten Level dieser Welt. Da dieser Level teilweise ziemlich gemein sein dürfte, da er beispielsweise mit sich drehenden Plattformen aufwartet, sollte man lieber ein P-Extrasymbol anwenden, das es Mario ermöglicht, den gesamten Level



Mario 3 World 4 Legende wie World 1-3



zu überfliegen! In Level 6 sollte man darauf achten, daß der komplette Boden in dieser Stufe in die Tiefe stürzt, sobald sich Mario mit seinem Gewicht darauf stellt. Ein neuer Gegner, ein Kreuz und eine querfliegende Kanonenkugel, die mit Feuerbällen schießt, sollte eher weniger Probleme bereiten, da sie relativ langsam und mit einem Sprung zu eliminieren ist. Level 6 gehört meiner persönlichen Meinung nach zu den absolut schwersten Leveln aller Mario-Teile, man sollte diesen Level also lieber auslassen. Wer es trotzdem probieren will: Man muß in dieser Stufe von einem fliegenden Käfer zum nächsten springen, da es in diesem Level mit Boden ziemlich mager aussieht. Weiter sollte man auf herumschwirrende Kanonenkugeln achten, da diese sich sehr störend auf den Sprungverkehr Marios auswirken könnten. In Level 7 muß man eigentlich nur, während man von Wolke zu Wolke hüpft, einigen Kanonenkugeln, die jedoch nur geradeaus fliegen, und einer Menge Stachis ausweichen. Ganz simpel also! Im folgenden Minischloß sollte man nicht unbedingt mit gedrückter Turbotaste spielen, da man die aus Lava bestehende Decke auf gar keinen Fall berühren darf!! Wenn man in Level 8 zügig voranläuft, kann einen eigentlich keiner dieser pikenden Stachis berühren. Nur auf der letzten, sehr hohen Plattform sollte man vorsichtig sein, da man hier am Ende des Levels noch genau in den gemeinen Stachiwerfer hineinlaufen kann, wenn man nicht vorsichtig genug ist. Auch in Level 9 würde ich von der Turbotaste nicht abraten, da dieser Level ständig diagonal vor sich hin scrollt und auch einige Kanonenkugeln hier ihr Unwesen treiben. Das Luftschloß am Ende der fünften Welt enthält diesmal sogar Kanonen und Flammenwerfer, was das Erreichen des Endgegners nicht unbedingt viel leichter gestaltet. Hat man ihn dennoch erreicht, sollte man darauf achten, nicht zu versuchen unter ihm hindurch zu laufen, da der Motz dieser Welt scheinbar nicht allzu große Sprungkraft besitzt und das auch gehörig zum Ausdruck bringt!! Was nun noch folgt, sind die Welten 6, 7 und 8. Dazu folgendes: Man sollte als Mario-Spieler nie vergessen, daß man eigentlich noch drei Flöten im Gepäck haben sollte, die nur so darauf brennen, angewendet zu werden. Die Welt 6 ist der umfangreichste Teil des Spieles und soll noch recht ausführlich dargestellt werden. Zur siebten Welt hingegen habe ich keine Karte entworfen, da man in den Röhren praktisch jeden Level spielen muß und alle nach demselben Prinzip ablaufen: Hier in die Röhre hinein und dort wieder aus der Röhre hinaus. Meine Empfehlung ist es wirklich, diese Welt zu überspringen, da sie garantiert mehr Frust als Spaß bringt und zu allem Überfluß auch noch recht lang ist!

World 6:

Gleich in der ersten Stufe lernt man eine weitere Pflanzenart kennen, nämlich solche, die mit gespickten Eisenkugeln balancieren, um damit Mario das Vorankommen noch schwerer zu machen. Man sollte diese Biester am besten abschießen oder mit dem Schwanz beiseite stoßen. Steht einem beides nicht zur Verfügung, hat man wohl Pech gehabt und muß ohne Hilfsmittel an den Gewächsen vorbei. Außerdem sollte man sich am besten schon in diesem Level an den rutschigen Untergrund gewöhnen, da einem hierzu später kaum noch Zeit bleibt. Level 2 in dieser Welt scrollt von selber vor sich hin und zwar erst nach rechts, dann nach rechtsoben, rechts unten und zuletzt wieder nach rechts zum Ausgang. Man muß hier geschickt von Wolke zu Wolke springen, um am Ende des Abschnitts in eine Röhre einzutauchen! Im dritten Level sollte man nach Möglichkeit immer brav auf die fahrenden Plattformen springen, sich ducken und auf der anderen Seite des Hindernisses vorsichtig weiterspielen. Wer denkt, daß er ein sehr gutes Sprungtiming hat und genau auf einzelne Steine springen kann, der kann diese Stufe einfach im Sauseschritt durchlaufen, einfach immer über die Hindernisse drüber! Im ersten von drei Minischlössern wird man von einer kleinen Plattform durch die Gegend gefahren, wobei man jedoch immer noch auf die Feuerbälle und die rotierenden Lichtstreifen achten muß. In Level 4 stößt man auf eine Menge sich drehende Plattformen und Lifte, die sich relativ unregelmäßig bewegen. Man sollte nicht zu schnell spielen und genau darauf achten, wo man Mario hinsetzt, damit er nicht im Abgrund landet. Level 5 soll wohl eine Art Labyrinth darstellen. Man muß unterirdisch so lange nach rechts laufen, bis man zu einer grünen Schildkröte kommt, über der man dann nach oben fliegt. Wer nicht fliegen kann, hat Pech gehabt und muß zunächst einmal ein Superblatt finden, bevor er den Level schaffen kann. In Level 6 sollte man unbedingt eher vorsichtig spielen, da es hier jede nur erdenkliche Menge kugelstoßende Käfer gibt, die Mario ans Leder wollen. Level 7 ist ein stetig nach rechts scrollender Level, in dem der komplette Boden aus brüchigen Plattformen besteht. Man sollte hier also möglichst zügig spielen und auf keinen Fall auf einer Stelle stehen bleiben. Im zweiten Minischloß gilt es darauf zu achten, daß man nicht von den gigantischen Steinen eingequetscht wird. Man kann feststellen, daß sich diese Steine stets in eine Richtung langsam und in die andere schnell bewegen, wodurch es kein Problem darstellen sollte, in der langsamen Phase an ihnen vorbeizukommen. An



manchen Stellen muß man sich aus dem Laufen heraus abducken, um durch kleine Löcher hindurchzurutschen. Level 8 ist wohl der Standardlevel in der Eiswelt. Er ist genau genommen eigentlich nicht schwer, solange man immer ein Auge auf die kugelstoßenden Käfer gerichtet hält. Vom neunten Level dieser Welt möchte ich herzlich abraten, da er relativ frustrierend sein kann und er in keinster Art und Weise benötigt wird. Man muß hier nämlich durch die erste Röhre unter Wasser, wo man dann etliche andere Röhren ausprobieren kann, bis man den Aufzug findet, was allerdings Stunden dauern kann. Level 10 ist schließlich die leichteste Stufe in dieser Welt: Es geht immer geradeaus und die Monster sollten einem auch keine Probleme bereiten. Im dritten Minischloß kommt man zwangsläufig in einen Raum, in dem die Decke immer weiter runter auf Mario absinkt. In dieser Situation taucht irgendwann auf der rechten eine Tür auf, die einen doch noch in Sicherheit und zum Minimotz führt. Das Luftschloß am Ende der Welt ist eher leicht: Es gibt keine Kanonen und nur wenig Flammenwerfer. Dafür muß man jedoch auf "Schrauben" einige Abgründe überwinden. Diese Schrauben bewegen sich vorwärts, sobald Mario sie berührt, Mario selbst wird dabei jedoch nach unten gedrängt, was zur Folge hat, daß man immer mal wieder springen sollte, bevor man ein Leben weniger hat. Der Endgegner dieser sechsten Welt, wirft gemeinerweise mit recht großen Bällen, auf die Mario jedoch beruhigt draufspringen darf, solange man nicht vergißt, von Zeit zu Zeit auch mal auf den Endgegner zu springen!

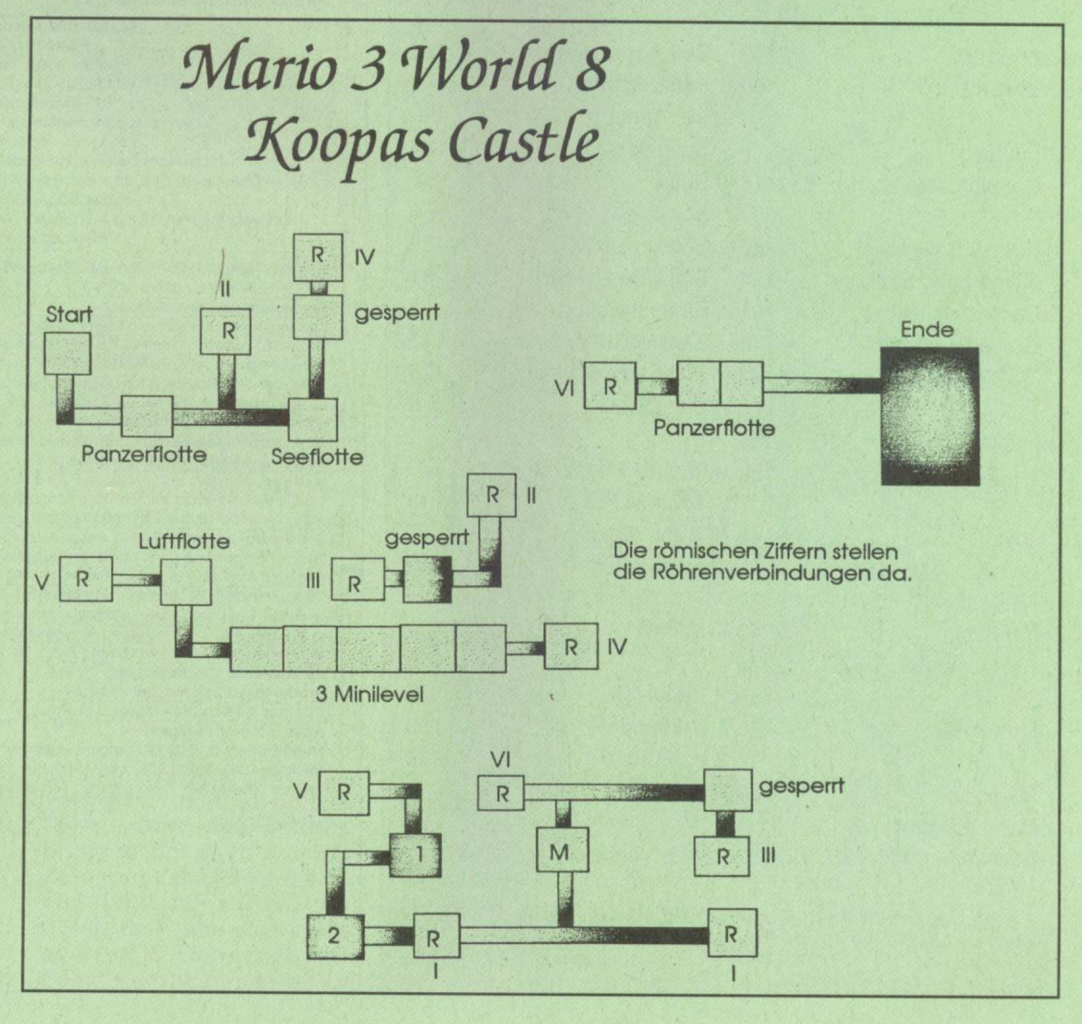
World 7:

Auf die Beschreibung dieser Welt möchte ich aus oben genannten Gründen verzichten. Für alle Trotzdem-Spieler: Achtet besonders auf die Pflanzen aus kopfstehenden Röhren, da diese ja gemeinerweise immer rauskommen, sogar wenn Mario gerade genau drunter steht!

World 8:

Auf zum finalen Endspurt gegen Koopa und seine Mannen. Der erste Level dieser düsteren Welt ist Koopas erste Panzerflotte. Es ist ein selbstscrollender Level und das nicht allzu langsam. Man sollte darauf achten, sich ständig sprungbereit zu halten, um allen Kanonenkugeln zügig ausweichen zu können. Weiter sollte man auf unsere schraubenzieherschmeißenden Jungs aus'm Gulli achten, da diese in dieser Stufe ziemlich häufig vertreten sind. O.K., dieser Level ist zwar genauso wie die kommenden nicht gerade leicht, aber bekanntlich macht Übung den Meister und aus Fehlern soll man ja lernen. In der Seeflotte, die folgt, sollte man besonders auf die Riesenkanonen und die laufenden Minibömbchen achten. Am Ende des Levels wartet der Standard-Minischloß-Motz. Als nächstes folgen evtl., soll heißen nicht immer, drei Minilevel, die entweder einen Kampf gegen etliche Schildkröten, die wild um sich werfen, oder ein Ausweichmanöver gegen fliegende Fische darstellen. Ein Tip ganz am Rande: Verwandelt man sich in Hammer Mario, so daß man selbst den Hammer Bros. Konkurrenz machen könnte, kann man sogar die Feuerbälle aus der Lava abwerfen. Weiter geht's mit der Luftflotte. Die Abgründe hier scheinen teilweise unüberwindlich, aber Mario weist jetzt gigantische Sprungweiten auf. Man sollte jedoch trotzdem auf all die Flammenwerfer besonders acht geben. Nun kommt erst einmal der erste von zwei normalen Leveln: Man wird hier auf riesige Röhren, Kanonen, Schildkröten und Geister treffen. Wer aber recht ruhig und konzentriert spielt, sollte kein Problem mit diesem Level haben. Level 2 ist ein Wüstenlevel mit einer gewaltigen Portion Treibsand, schießenden Blumen und einer Sonne, die auf Mario hinabstürzt. Man sollte ruhig etwas schneller spielen, aber auf den großen Abgrund mit den Notensymbolen achten, da man Mario hier gerne im Abgrund anstatt auf einer Note plaziert. Das einzige Minischloß in dieser Welt zu erklären, würde sicher nochmals fünf Seiten brauchen, deshalb hier nur schnell das Prinzip: Spielt so lange, bis Ihr einen Pow-Block findet, der angewendet überall im Level geheime Türen erscheinen läßt. Jetzt nur noch die richtige benutzt und man ist beim Standard-Motz. Ein weiterer Tip ist, daß man sich immer rechts halten sollte. Die zweite Panzerflotte im Spiel ähnelt der ersten sehr, nur daß nun zusätzlich an der Decke auch noch Kanonen angebracht sind! Das Endschloß: Man sollte zur Kenntnis nehmen, daß die Koopastatuen mit gefährlichen Laserstrahlen auf Mario schießen. Die erste Tür darf man nicht benutzen, sondern muß sich hier nach oben fahren lassen. Im großen Raum mit der Lavagrube und all den fallenden Steinen, sollte man sich nach rechts oben halten, um zum Obermotz dieses Spieles zu gelangen. Koopa sieht zunächst genauso wie in Mario 1 & 2 aus, nur, daß er nun einen weiteren Trick drauf hat: Er springt in die Höhe und läßt sich auf Mario hinabfallen. Und genau das ist der Trick, stellt man sich dreimal auf dieselbe Stelle, so springt auch Koopa dreimal auf dieselbe Stelle und schwupp, schon ist er tot, verschollen in den Tiefen seines eigenen Abgrundes.

Die Prinzessin ist ein weiteres Mal befreit und alle Könige der sieben Länder haben ihre ursprüngliche Form zurückerhalten.



Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. EMP, 49811 Lingen und der Fa. Funware, A-6020 Innsbruck, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Fantasy Productions

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

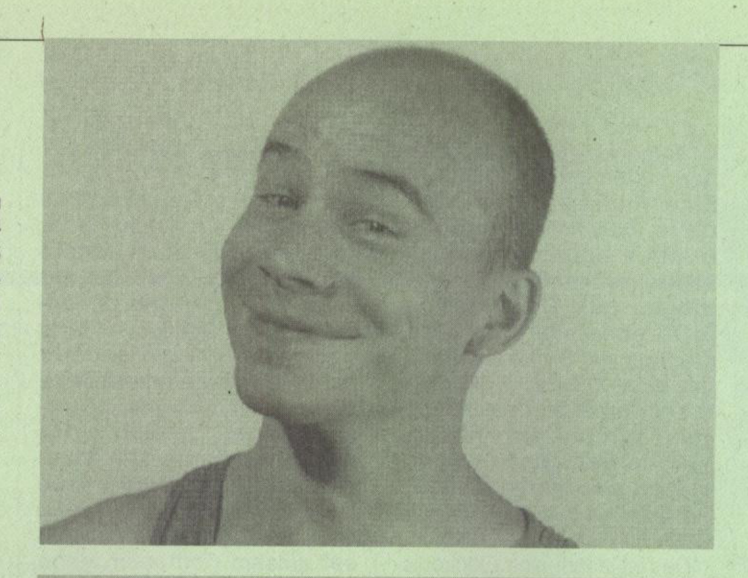
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E





Doc Düse

Knapp zwei Jahre ist es jetzt her, daß ich nach zwei Monaten Ferienarbeit, langwierigen Diskussionen mit den Eltern und der Verbrüderung mit meinem Hardware-Händler mein erstes 386er Board holte. Immerhin war dieses heilige Stück eines der ersten im freien Handel erhältlichen Motherboards. Mit damals unglaublichen 20 MHz und 386er Power zog ich damit allen Bekannten um Längen davon. Die Freude war allerdings gebremst, denn die 1700 Märker rissen ein großes Loch in meinen mageren Studentenetat, das nur mit einer Leibesdiät kompensiert werden konnte. Als ich nach zwei Monaten wieder zu Kräften kam, durfte ich bei einem Freund das erste 386er Board mit 33 MHz und 64 KByte Cache bewundern. Inzwischen hat man sich an den Takt der neuen Prozessorgenerationen fast gewöhnt, denn alle 12 Monate ist eine neue Computergeneration fällig. Prozessor-Haus- und Hoflieferant Intel hat inzwischen einen gangbaren Weg gefunden, um den aufrüstwilligen Computerbesitzer nicht mit unnötigen Kosten zu belasten. Die Lösung des Problems heißt Overdrive und verspricht neue Performance für wenig Geld. Etwas mehr zu diesem Thema erfahrt Ihr im Nachbrenner-Kasten.

Springer

Seit kurzem habe ich den Sprung vom guten alten C 64 zu einem nagelneuen AT 386 geschafft. Nachdem ich die größten Änderungen und Probleme überwunden habe, nervt mich meine Auslagerungsdatei unter Windows 3.1. Wenn ich die Einstellung von Temporär auf Permanent ändern will, bekomme ich immer die Meldung Auslagerungsdatei beschädigt, bitte neu einrichten. Das geht so lange, bis ich wieder auf Temporär umschalte. Vielleicht kannst Du mir verraten, wie die Auslagerungsdatei mit vollem Namen heißt und ich dieselbe selbst lösche?

S. Persicke, Bremerhaven

Die Auslagerungsdatei, die von Windows erzeugt wird, hat keinen Namen, der es Dir gestattet, die Datei einfach zu löschen. Die einzige Chance, die zerstörte permanente Auslagerungsdatei von der Platte zu bannen, ist mit einem Programm wie Speedisk oder Defrag unter DOS 6.0., die rudimentären Reste verschwinden zu lassen.

S3-Dilemma

Ich besitze einen 486er DX-50, 64 KByte Cache und eine ISA Windows Accelerator-Grafikkarte (Escom S3 Ultra Video Card), die mit 1 MByte VRAM und mit dem S3-Chip 86C911 bestückt ist. Mein Problem: Bei dem Spiel Comanche ruckt die Grafik, man kann es nur unter "Detail Low" vernünftig spielen. Mein Freund hat einen 386 DX-40, und bei ihm läuft Comanche genauso schnell wie bei mir. Deshalb befürchte ich, daß Strike Commander auch nur in der niedrigsten Detailstufe spielbar sein wird. Jetzt meine Frage: Brauche ich eine neue Grafikkarte? Muß ich mir dann eine ET-4000-Karte (Speedstar 24) zulegen, oder brauche ich eine mit einem schnelleren Chip (Mach32 von ATI)? Können zwei VGA-Karten gleichzeitig in der Hauptplatine stecken (wobei nur eine am Monitor angeschlossen ist)? Gibt es die VGAXL 1 auch für den ISA-Bus?

Michael Kasper, Kevelaer

Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen. Ich kaufte mir vor kurzem einen 486DX50 VLB mit 2 Seagate-Festpatten je 170 MByte und 4 Byte RAM. Außerdem griff ich tief in die Tasche und besorgte mir von der Firma ELSA die Grafikkarte Winner 1000 VLB mit 2 MByte RAM und einen 15-Zoll-Monitor der Firma Yakumo. Sämtliche Spiele (Strike Commander, Aces of the Pacific, Harrier Jump Jet) laufen einwandfrei. Nur mein Lieblingsspiel Comanche fällt aus der Reihe. Man kann zwar im atemberaubenden Tempo durch die Canyons jagen, doch der Bildgenuß wird durch zwei waagerechte Streifen, die sich zwar nicht bewegen, aber ab und zu flimmern, gestört. Im Introbild des Spiels (Novalogic-Zeichen) ist dieser Fehler ebenfalls zu sehen. Das Spielgeschehen wird davon allerdings überhaupt nicht beeinflußt. Wenn es an der Grafikkarte liegen sollte, welche Karte mit derselben Leistungsfähigkeit könntet Ihr mir empfehlen?

Fredrik Strietz, Darmstadt, Brief

Das *Comanche*-Problem liegt im S3-Chip begraben. Für diesen Fehler müßten beide Sündenböcke, Novalogic und S3, eigentlich eins auf die Mütze kriegen. Denn auch der 911-Prozessor von S3 arbeitet noch nicht 100 Prozent fehlerfrei und genau einen dieser Fehler hat Novalogic mit sicherer Hand erwischt. Willst Du also den Voxel-Helicopter *Comanche* kreisen lassen, wirst Du um eine größere Anschaffung, nämlich die neue Grafikkarte nicht herumkommen. Bei *Strike Commander* sieht die Sache etwas anders aus. Da Origin bei der Ansteuerung der VGA-Karte anders an die Sache herangegangen ist, tritt bei *Strike Commander* dieser Fehler nicht auf. Ich selbst besitze ebenfalls eine VGA-Karte mit dem S3-Prozessor und habe mit *Strike Commander* noch nie Grafikprobleme erflogen.

1. Theoretisch kann man zwei VGA-Karten in einem Rechner fahren, wie sich die Karten dann untereinander vertragen, hängt vom Fabrikat ab. Nach meiner Meinung lohnt sich dieser Aufwand für *Comanche* allerdings nicht. Die VGA XL1 ist eine Local-Bus-Karte, aber BOCA hat auch eine ISA-Karte im Angebot.

2. Bevor Du Dich um eine neue Grafikkarte kümmerst, solltest Du ELSA um die neuesten Treiber bitten. Eventuell ist Dein *Comanche*-Bug damit schon behoben.

Galaktisch

Ich habe einen 486DX50 mit einer Sound Galaxy NX Pro, und habe mit dieser Karte ein Problem. Da ich ein Adventure-Fan bin, lasse ich mir kein einziges "Lucas Arts" oder "Sierra On-line"-Spiel entgehen. Meine erstes Problem ist LucasArts letztes Machwerk, "Day of The Tentacle". Ich vermute, daß es nicht die Absicht von LucasArts ist, daß die Leute lispeln. Außerdem habe ich einen Systemabsturz, wenn ich bei Sierra-Spielen mit der Maus über den unteren Bildrand hinausgehe.

Andreas Lahm, Breitfurt

Drei Möglichkeiten könnten die Ursache des Tentacle-Sprachfehlers sein: Nummer eins ist die Hardware auf der Karte, die eventuell defekt sein könnte. Wenn die Charaktere in den restlichen Spielen nicht lispeln, hast Du Glück gehabt. Nummer zwei wäre ein Fehler in *Day of the Tentacle*. Ich persönlich habe diese Konfiguration noch nicht ausprobieren können, aber es kann durchaus sein, daß die Tentakelsprache nicht 100% kompatibel zur Sound Galaxy Pro ist. Dritte und einfachste Möglichkeit könnte mit einem Blick in die Konfiguration des Spiels behoben werden. Falls *Day of Tentacle* nur im Soundblaster-Mode oder einem anderen 8-Bit-Mode läuft, brauchst Du Dich nicht über die Zischlaute zu wundern. Ansonsten wundert es mich nicht, daß Dein System abstürzt, wenn Du mit oder ohne Maus auf dem unteren Bildschirmrand stehst.

Creative Crash

Hallo Doc Düse, mein Freund und ich haben folgendes Problem: Wir beide haben uns jeweils einen neuen Rechner (486DX2-66, Soundblaster 16 ohne ASP) gekauft und dann auch gleich das richtige Futter für selbige geordert. Das Futter bestand aus Privateer + Speechpack. Nur scheint das Futter schlecht verdaulich zu sein, denn sobald wir in dem Spiel SOUND/FX aktivieren, dauert es zwischen einer und 20 Minuten, bis die DOSE einfach stehenbleibt und auf keinen Reset-Versuch via Tastatur reagiert. Dieses passiert auch ohne das Speechpack zu installieren. Wird nur die Hintergrundmusik gewählt, läuft die DOSE auch noch nach drei Stunden umfangreicher Piraterie. Als Musikkarte und als Speechkarte sind jeweils die SB16-Treiber gewählt. Eine andere Auswahl bei den Soundtreibern brachte keine Verbesserung. Meine SB16 ist folgendermaßen konfiguriert : 220h I5 D1 H5 P330 T6. Eine Änderung des Interrupts, des DMA's und des HDMA's brachte ebenfalls keine Verbesserung. Änderungen des Bustaktes im BIOS ebenfalls nicht. Programme wie Strike Commander oder X-Wing funktionieren einwandfrei. Das "Phänomen" tritt nur bei Privateer auf. Als Betriebssystem benutzen wir beide MS-DOS 6.0. Matthias Löffler, Leverkusen, Diskette

Das ist ja fast eine Electronic-Arts-Traumkonfiguration, nur die General-MIDI-Karte fehlt noch zum totalen Origin-Glück. Doch bei Weltraumaction im 20-Minuten-Takt würde auch bei mir nicht das ultimative Spiel-Feeling einsetzen. Wie in einigen Vorgängern, hat Electronic Arts so seine Probleme mit den Sound-Treibern. Wende Dich bitte direkt an Electronic Arts Deutschland – hier bekommst Du ein Soundfix-File, das auch die Soundblaster 16 *Privateer*-tauglich macht.

copy this

Ich und meine Freunde haben ein Problem: jeder von uns hat eine andere Konfiguration, der eine hat einen 486DX 50 MHz, der andere einen 386SX 16 MHz und wiederum ein anderer hat einen 286er mit 13 MHz. Wenn einer von uns die gespeicherten Dateien eines anderen Computers lesen will, gibt es entweder eine Menge Dateifehler, oder die Disk ist kaputt, zumindest auf diesem Computer, denn auf dem ersten PC läßt sie sich immer noch lesen. Wir können uns das Problem einfach nicht erklären, wir benutzen alle MS-DOS 6.0, und sonst unterscheidet unsere Computer auch nur die Anzahl von RAM, das Bios und der Prozessor (Intel oder AMD). Allerdings auf einem der drei Computer lassen sich die Disketten fehlerlos lesen. Wie geht das? Irgendwie hört sich das doch Paradox an, oder?

G. A., G. M. , D. S. & M. B. , Köln, Diskette

In alten C64er Zeiten war es normal, alle halbe Jahre seine gute alte 1541-Floppy nachjustieren zu lassen. Das Ganze war der Alptraum eines jdene ehrlichen Floppybesitzer. In Zeiten von den sogenannten kompatiblen PCs ist dies eigentlich nicht mehr nötig. Trotzdem kommt es gelegentlich auch im PC-Bereich zu Dejustierungen des Schreib-Lese-Kopfes eines Floppylaufwerkes. Doch tief ist der Hund bei Euch noch nicht einmal begraben, denn Ihr habt einfach nur Laufwerke, die eine sehr geringe Lesetoleranz aufweisen und so die Disketten der anderen Laufwerke nicht mehr lesen können. Zwei Möglichlkeiten könnten Erfolg versprechen: Als erstes könntet Ihr wie immer die AT-Bus-Clock runterschrauben, dadurch wird dem Floppy-Laufwerk das ein oder andere Päuschen beim Lesen eingräumt, oder Ihr könntet einmal probieren, Eure Daten auf möglichst kleinen Disketten (360 KByte, 720 KByte) untereinander zu tauschen.

Nachbrenner

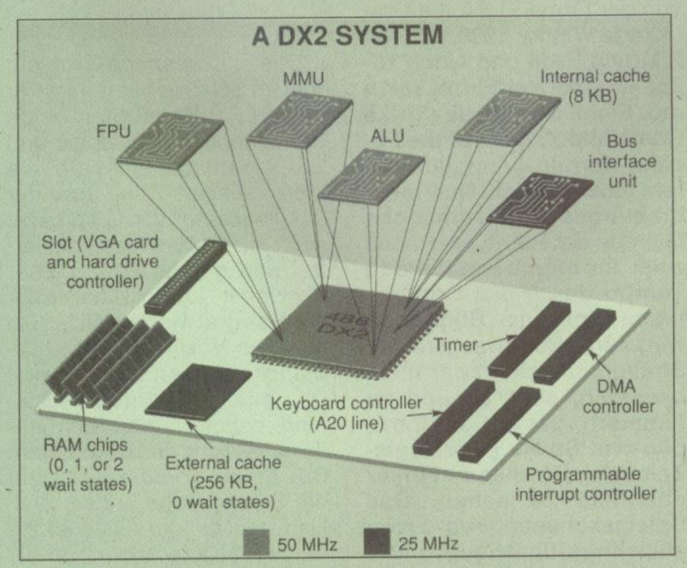
Neue Spiele, neues Glück – doch nicht ohne die richtige Computerpower: In Spielen wie Comanche, Strike Commander oder Privateer dümpeln Eure Flieger durch die Gegend wie ein welkes Blatt im Wind, sprich, ohne den richtigen Prozessor läuft gar nichts. In Anbetracht der Tatsache, daß auch bei Euch bald die Gänse gerupft werden, und das Christkind vor der Tür steht, solltet Ihr über eine Finanzspritze in diese Richtung nachdenken.

Wer einen 80486DX/SX mit 25 oder 33 MHz von Intel in seinem Gehäuse Unterschlupf gewährt, hat die Möglichkeit, sein System kräftig aufzupeppen. Das Zauberwort zum Hochgeschwindigkeitsrechner heißt Overdrive und kommt ebenfalls von Intel. An und für sich ist eine Overdrive-Einheit ein ganz normaler DX2-Chip. Das Geheimnis dieser Technologie ist, daß das Taktsignal der Systemplatine durch die Clock-Area im Inneren des Prozessors verdoppelt wird. Dadurch wird der Kontakt zur Außenwelt vom Prozessor weiterhin mit der Frequenz des Boards aufrecht gehalten, während er intern mit doppelter Geschwindigkeit sein täglich Brot verdient. Um diese Funktionen auch wirklich nutzen zu können, hat der DX2, wie auch der Overdrive einen speziell entwickelten, internen Cache, in dem die Daten vor der Verarbeitung zwischengespeichert werden. Ohne diesen schnellen Buffer wären kaum Unterschiede merkbar. Was der neue Chip wirklich an Zuwachs bedeutet, kann man leicht dem iComp-Index entnehmen, der eigens für solche Vergleiche von Intel angelegt wurde. Ein normaler Rechner mit einem 80486DX 33 MHz hat eine Leistungszahl von 166. Im Gegensatz dazu hat ein 80486DX2 66 MHz einen iCOMP-Wert von 297, das bedeutet, er hat eine Leistung, die um den Faktor 1,8 höher ist. Der Overdrive weist die gleichen Eigenschaften wie der DX2 auf. Bei einem 80486SX 25 MHz erhöht sich der Wert von 100 auf 231, was einem 80486DX2 50 MHz entspricht. Im Vergleich dazu hat der 80486DX 50 MHz einen iCOMP-Faktor von 249. Der Unterschied beruht darauf, daß der DX 50 MHz intern, wie auch zur Systemplatine des Rechners hin, mit derselben Taktfrequenz arbeitet, während der DX2 50 MHz hier auf 25 MHz herunterschalten muß und dadurch etwas gebremst wird.

Der Clou am Overdrive ist, er ist identisch mit dem DX2-Modell, das heißt konkret, Ihr braucht Euch kein neues Board oder gar einen neuen Rechner zuzulegen.

Um das Upgrade über die Bühne zu bringen, solltet Ihr Euch informieren, ob Euer Motherboard einen Overdrive auf der Platine vorsieht. Mit einem Blick in Euer Handbuch sollte dies geklärt sein. Im schlimmsten Fall müßt Ihr ein Auge in die Computereingeweide werfen und nach einem großen Chipsockel suchen. Vergewissert Euch, daß dies nicht der Weitek-Coprozessor-Steckplatz ist. Ist auf Eurem Board kein Platz für den Superchip vorgesehen, könnt Ihr zu einem Overdrive-Chip greifen, den Ihr mit Euerer alten CPU austauschen könnt.

Der Einbau des Overdrives sollte Euch in beiden Fällen vor keine größeren Probleme stellen: Bevor Ihr wild drauflos bastelt, schmöckert lieber in der mitgelieferten Einbauanleitung, für Interessierte werden außerdem grundlegende Eigenschaften der neuen CPU erklärt. Beachtet auf jeden Fall, daß Ihr geerdet seid. Die einfachste Möglichkeit ist, daß Ihr Euch mit dem Heizkörper per Draht Online verbindet. Falls Euer Motherboard einen Overdrive-Sockel aufweist, sollte es keine Probleme geben. Ihr schließt alle Kabel vom ausgeschalteten Rechner ab, schraubt das Gehäuse auf und steckt den Chip in den Sockel (der alte Chip bleibt im Computer, hat aber keinerlei Aufgabe mehr). Kabel wieder anschließen und anschalten. Ohne Vorbereitung auf der Platine, habt Ihr ein bißchen mehr Aufwand. Dann zieht Ihr mit dem mitgelieferten Chip-Puller die alte CPU aus dem Sockel. In diesen leeren Sockel wird nun die neue Overdrive-Chip gepflanzt, natürlich mit der abgefrästen Ecke passend aufs Platinenlayout.



KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 01/94** (erscheint am 8. Dezember '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 29. Oktober '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar-Ausgabe 1994** (erscheint am 12. Januar 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. Orig.-Spiele für C64. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag bei: K. Hassepaß, Schulstr. 32, 37412 Herzberg

Verk. C64 II + Hardkopiemod. + FC3 + Floppy 1541 II + 2 Joysticks und ca. 250 Spiele, u.a. Stealthfighter, Strikefleet, Gunship, Preis: 350 DM, A. Willing, Erlich 5,36456 Barchfeld

Suche C64-Disk Bloodwych, Magic Candle, Might & Magic 1, Centauri Alliance, SWIV, Silkworm, Guild of Thieves, Wizardry 5, L. o. Blacksilver, Tel. 05722/8791 (Volker)

Verk. C64 II + Floppy + Datasette + Monitor + Handyscanner + MSE 1230 Drucker + ca. 30 orig. Spiele + 2 Diskfächer + 1 Becker-Buch. VB 1500. Tel. 08562/843

Löse meine C64-Sammlung auf und verkaufe Spiele wie z.B. Ultima I – VI, Defender of the Crown, Iron Lord, Pirates und andere, Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr

Suche Bard's Tale 3, Wasteland etc., Henning, Tel. 0251/278868

Verk. C64 II, 1541 II, Geos 2.0 + Mouse, 2 Diskboxen, div. 64'er, Maschinenspr. Buch + Disk, 10 orig. Spiele, 64'er S. Hefte, Preis VB, Tel. 089/617910

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Action Re. + div. Originalspiele + Leerdisketten + Literatur etc., 200 – 300 DM, Felber, 01169 Dresden, Omsewitzer Ring 58

Verkaufe C64 mit Disketten und Kassettenlaufwerk mit Software inkl. Diskettenbox, Handbücher und Lernprogramme, Preis 250,– DM, Tel. 02673/4670

Amiga

Verkaufe A500, 2 LW, Monitor 1084S, Maus, Mauspad, 1 Joystick, 100 Disks, 9 Originalspiele, VB, Tel. 0201/597632

Diverse Amiga-Software günstig abzugeben, u.a. Spiele, Animationsprogramm + Bücher, Zeitschriften u.a. Ruft ab 16 Uhr an! Tel. 0711/8893118 (Florian)

Tausche o. verk. Monkey I. 1 + 2, Wing Com. 1, P. Q. 2, Hero's Quest 1, Indy 3, Maniac Man. u.a. Habe auch SNES + GG-Spiele. Suche gute SNES u. Game-Gear-Spiele, Tel. 0821/522802

Verkaufe Amiga 500, TV-Modulator, 1 MB, 5 Originale, 70 Disketten, Mouse, für 300,–, Klaus Künzler, Bert-Brecht-Str. 15, 65582 Diez, Tel. 06432/62806

Verkaufe Amiga 500 mit Philips Farbmonitor und Speichererweiterung. Tel 07051/6222

Verk. Mäuse, Joysticks, HF-Modulator + Kabel A-520, int. Laufw. 3,5", Tastatur, Netzteil, org. Sp.: Schw. Auge, Kyrandia, History-Line, Dune 2, Pinb. Fant., Alien B. Sp. Tel. 08671/20985

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Kick 1.3, 500,– DM! Devpac 2.0 60,– DM. Diverse Bücher. H. Rübsam, Dudenstr. 29, 6430 Bad Hersfeld, Tel. 06621/78649

Verk. 140 Originale: Elite, Corruption, Flood, Fugger, Invest, Midwinter, Baal, Ultima 3 + 5, Infocoms... Liste B. Monien, Weltzienstr. 12, 76135 Karlsruhe, Tel. 0721/859677

Verk.: A500, Monitor 1084, 1 MB, Zusatz LW, Maus und 24 original Programme für 850,– VB. Tel. 02331/60217, ab 18 Uhr

Verk. Action Replay (40 DM) u. Action Cartr. Prof 4 m. X-Copy (85 DM) u. 512 KB Sp. (25 DM) alles 100 % o.k.! Winkler Christian, Birnauerstr. 8, 78464 Konstanz

Verk. Amiga 2000, 2. LW, Farbdrucker, Monitor! Verkaufe die Spiele BMPro + Editor + Zusatztorszenen, Powermonger, Sensible Soccer u.a. Tel. 06131/220699

Verkaufe Amiga 500, Monitor, 2 Joysticks, Maus, Festplatte 52 MB, 3 MB RAM, 3 Originalspiele (Indy 3, Epic, Populous), ca. 20 Anwenderprogramme + Magazine 1000 DM. Tel. 06625/1364

Verk.: 50 DM: Indy 4, M. Isl. 2, Greatest. 40 DM: Wing C., M. Isl 1. 35 DM: Sp. MAX, Shadowlands. 25 DM: Wonderl., B. Gold, A. Places, Beholder 1, Winzer. 15 DM: O. Imp., Ch. str. b. Tel.04851/2535

Verkaufe Amiga-Originale: Sensible Soccer, Eishockey Manager, Premiere Manager, Monkey Island 2, Wild West World (VHB). Tel. 05423/2939 (ab 19 h)

Formula One GP, Legend of Kyrandia je 30 DM, Cadaver, Paradroid 90, Dungeon Master, Shadowlands, Rock'n Roll, Kult, Lure of Temptress je 15 DM, 3,5 Zoll, Laufwerk 50 DM. Tel. 08105/1425

ZEITSCHRIFTEN! Happy Comp. 4/87–2/90, Power Play 3/90–5/93, Amiga 1/88–2/93, Amiga Sp. 1/88–3/89, Sonderh., ASM, u.w.! Preis: 4 DM/Exempl. Tel. 0211/4982251

SCHNÄPPCHEN! Orig. Rings of M., Imperium, Gunship, Carrier C., Double, Double Bill; vers. Basicbücher (M&T), Preise auf VB! Tel. 0211/4982251

Verk. Amiga 600 HD (20 MB) + Farbm. 1084S + 2. LW + 24 Nadeldrucker + Mouse + Joysticks + 4 Diskboxen + ca. 150 Disks + 5 orig. Spiele (Mega lo Mania ...), ca. 750 DM, Tel. 0711/799023 (Dirk)

Super Spiele! Dark Queen of Krynn, Flashback, Legend of Kyrandia, Pools of Darkness, u.v.a. à DM 50,–. Tel. 06408/63173

Festplatte Amiga: A590 Hard Drive Plus/20 MB zu verkaufen + 2 MB RAM auf Platte. Gesamtwert über 1000 DM, VK-Preis: 650 DM. Tel. (ab 16 Uhr): 06131/582874, Andreas

Verk. Amiga 500 (1 MB) + 2. LW + Farbm. CM 8833, 2 Joypads, 1 Maus, 10 orig. Spiele + div. Literatur, VB 650,– DM, Tel. 089/6705239

Verk. Amiga 500, 1 MB, TV-Modul, 2. LW, 3 Joys, 120 Disks, Mouse + Pad, 50 Zeitschriften, M.-J. Umschalter, VB 650,–. Sascha Jennewein, Zwirnerweg 81, 40724 Hilden. Tel. 02103/42597

Amiga 500, Monitor, 2. Laufwerk, ca. 80 Disketten, 2 Joysticks zu verkaufen, VHB 600,– DM, Tel. 04822/4405, ab 18 Uhr

Ausverk. meiner Spielesammlung. Liste gegen frankierten Rückumschlag an Henning Wirtz, Provinzialstr. 9, 51570 Windeck

Verk. D-Paint 3 (100 DM), Data + Textomat (20 DM), Scriptum (30 DM), Goldvision Clip Art 1 + 2 (80 DM), Comic Art Bilder (20 DM). Marco Rullkötter, Tel. + Fax 05223/73490

Verk. Indy 3, Zak, Space Quest 3, Lemmings (je 30 DM), Populous, It came Desert, Lords of Rising Sun (je 20 DM). Marco Rullkötter, Tel. + Fax 05223/73490

A2000 mit Wahnsinns-Zubehör NP 3600 DM, VB 2600 DM, ca. 1 Jahr alt, Tel. 08074/1492, ab 18 Uhr, Bertl

Verkaufe super günstig! Alles Originale mit Anl. u. Verp. (z.B.) Simant, Teamy Ankee, Ultima VI, Rings of Medusa, Worldw. I + Powermonger, Historyline 1914–18. Tel. 05154/3773, ab 18.00

Verk. Amiga 500, 1 MB, Festplatte 33 MB, Monitor, 2 Joysticks, Maus, 2 Originale und ca. 200 Disks (leer): VB 1300,–. Tel. 0221/414243 Oliver (ab 18 Uhr)

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084 + Zubehör für 500,– DM. Tel. 030/2725782

Verk. Orig.: DSA, Powermonger, Speedb. 2, Ch. of Krynn, BT3, Hard Driv. 2, Larry 2, Supremacy, Sidmon, Heroquest, Keef, usw. Preise VB, Tel. 089/497375, 16–20 h

Orig. Wing Commander: 25 DM, Their Finest Hour: 25 DM, Eishockey Manager: 40 DM, Lotus 3: 35 DM, F15 II: 30 DM, Syndicate: 45 DM, Gods: 15 DM, Patrizier: 40 DM, Tel. 0201/677402

Verk. Speichererw. für 40 DM, orig. Monkey Island 1 + 2 für 80 DM, orig. Bundesliga Man. Pro. mit der Edition für 50 DM und ein extra Laufwerk für 80 DM. Tel. 06142/504691

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084S, zweitem Laufwerk und 1 MB Speicher für 800 DM. Tel. 05309/1058, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: L. O. Kyrandia 1, Lionheart, Body Blows, Streetfighter 2, Might'n Magic 3, Magic Pockets, Fire Nice, Cruise for a corpse, Mad-TV, Wishbringer u.a. Tel. 05621/5797

Hi Leute! Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor und viel Zubehör. Schnell anrufen unter: (0221) 5502758 (Burak). Achtung: erst ab 19.00 Uhr!

Amiga 500, 1 MB Farbbildschirm, Maus, Joyst., sehr viele Spiele u. Anwendungen, Preis VB. Kuprian Karl, Tegernsee, Tel. 08022/1284

Verk. A500, 1 MB + Zweitlwrk. + Mouse + Joystick + 11 Orig. + 80 Disks mit Anwender und PD + TV-Modulator + Abdeckhaube = VP 620 DM. Tel. 05275/1326, fragt nach Volker, 16–20 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Farbmonitor, 2,5 MB Speicher, Zusatzlaufwerk, Diskkasten, Joysticks, Rollen- und Strategiespiele für 500,– DM. Tel. 06182/67812 bis 21 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB Chip-RAM + Oktagon 508 mit 2 MB RAM + 52 MB Festplatte, Preis auf VB, Tel. 030/9720834, fragt nach Dirk!

Verk. Waterloo 20 DM, Cadaver 15 DM, Wolfpack 20 DM, Falcon Mission Disk 2 20 DM. Alles zusammen für 80 DM! Tel. 05241/29529 Jens.

Amiga 600 1 MB, 2 Joy. + 2 Mäuse, Hefte und vieles mehr z.B. 3 Orig. Samuel K. Tel. 0761/32451 und das alles für 600 DM, Kickst. 2.0, 2 Monate alt. Anrufz. 18.00

Verk. A500, 5 MB, FM, 2. LW, 102 MB Festp., Turbokarte, SW-Drucker, 500 Spiele u. Prog., Joystick, Maus, Bücher etc. Neupreis 4500,–, VB 2500,– DM. Tel. 0203/287361

Verk. A500, 1 MB + 2. LW + TV-Modu. – 2 Mon. Garantie, 100 Disks, Diskbox, Joystick, Spiele wie (Monkey 2; Indy 4, Fire & Ice, Streetfighter 2). Alles 100 % o.k. – 700 DM. Tel. 06353/4413 (Johann)

Verk. A500, 1 MB RAM, TV-Bildschirm, 2 LW, 52 MB Festplatte, 6 MB Controller, Oktagon 500 Drucker LC 20 Star Inc., Beckertext + TV-Modulator, VHB 1600,–. Tel. 05732/16839

Verkaufe Larry Triple Pack für 70 DM, Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 für je 50 DM, Monkey Island 1 + Larry 5 + Railroad Tycoon + Sim. City, Populous + Bundesliga Manager Pro. + Mad-TV für je 40 DM und Great Courts 2 für 30 DM; Philipp Dietsch, Ismaningerstr. 102, 81675 München, Tel. 089/985938 (ab 16 h)

Amiga 1200, HD 40 Monitor, 2. Laufw., ca. 100 Disketten, 3 Joysticks, Handbücher, wegen Systemänderung VB 1500 DM. Tel. 05622/70045 od. 2415 (Wolfgang A.)

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, über 20 orig. Spiele, Maus, Stero-Farbmonitor u. AT-Emulator, Preis VB, Anrufe ab 17 Uhr, Tel. 09652/272

Originalprogramme von DM 20,– bis 40,–! Chaos Engine, Zak McKracken, Mad TV, Maniac Mansion, Kult, Reflections 1.3, Telefon: 040/876525 (Tommy verlangen)

Suche dringend Warlords I für Amiga, Tel. 06181/659309 ab 17.00 Uhr. Öfters versuchen am besten Mo/Di/Do

Verk. Amiga Handyscanner 400 DPI + Netzteil + Software 300 DM, Netzteil für Amiga 50 DM, TV-Modulator 30 DM; Soccer Manager 20 DM, Stratego 25 DM. Tel. 06422/2621

Suche ständig neue und alte Amiga-Software. Schickt Listen mit Kurzbeschreibung und Preisen an Alexander Schüßler, Holzackerweg 7, 35274 Kirchhain 3

Lure of the temptress 70 DM, Jonathan 70 DM, zus.120 DM, Tel. 05121/770736

Orig.-Spiele Historyline, Lure Pirates, Grandprix, Spec. Forces Flight, Intruder, Birds Prey Cadaver, Powermonger, Lotus 1, Immortal Falcon, Another World, 30 DM, Tel. 0561/404699

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor, A.-Replay III, 2. Laufwerk, 1 MB, ca. 260 Disk u. Bücher für 750 DM: A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verk. Amiga 500 m. MB, 2. Lfwk., TV-Modul., 3 Joysticks, Maus, orig. Software, ca. 110 Disks, u.v.a., 100 % o.k. NP ca. 1700,–, VB 650,–, ab 14 Uhr Tel. 089/8641479

Verk. A-2000 + 120 HD (4 J. Garantie), 20 Spiele Orig., 3 MB, MK 3 + 100 leere Disketten, alles 1 Jahr alt, Preis: unter 2200 DM! VB. Tel. 07181/69497 Peter, von 19.00–21.00 Uhr

Verk. auch Spiele wie: A-Train, Dune 2, WC, Indy 4, Epic, Mad TV usw., insgesamt 20 orig. Spiele! Schreibt an Peter Kollorz, Menzelweg 14, 73614 Schorndorf, 1 DM Rückporto

Amiga-Spiele (Orig.) für 20 DM zu verkaufen: Klax, Pacific Island, Khalaan, M1 Tank Platoon, Indianapolis 500, Cadaver, Special Force, Star Contr., Tel. 05141/26524

Verkaufe "War in the Gulf" und "Gunship 2000". Original. Neuwertig. Je 35,– DM. Suche Drukker. Karte an O. Conraths, Nachtigallweg 82, 57080 Siegen

Verk.: A500 + Mon. + 1 MB + Farbdrucker + Indy 4 + WWF + Fire and Ice + Erdkunde + Englisch + Joy + 50 Leerdisks + Diskettenbox, alles 100% o.k., 1 1/2 Jahre alt + (07191) 88194–72350 bei Alex

Verk. Streetfighter 2, Zool, Project X, Pinball Fantasies f. je 40,–, Turrican 1 + 2, Z-Out, Wings of Death f. je 10,–, Tel. 02203/301884, ab 18 Uhr

Verk. Action Replay 3 f. 100,–, Zweitlaufwerk f. 80,–, 512 KB Speichererweiterung mit Uhr f. 30,–, Demomaker mit Zusatzprg. f. 50,–, Tel. 02203/301884

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 Floppy, Action Replay, 493 Disks, 4 Orig., 4 Bücher, Hefte, 3 Joys., Drucker, Papier, Monitor, VB 11000 S, nur Österreich, Tel. 06225/87174 Werner verlangen!

Achtung! Verkaufe Top-Originale (alle über 75%, PP) für 35 DM! U.a. Mad-TV, Lotus 2 + 3, Historyline, Civilization, 1869, Der Patrizier, BMP + Update, Gunship 2000, Tel. 089/7691345

Verk. Originale: Civilization dt. (50 DM), Lemmings 2 (50 DM), Battle Isle + Data Disk 1 (zus. 60 DM), Railroad Tycoon dt. (50 DM), Pirates (40). Tel. 09289/1351

Verkaufe für den Amiga diverse Spiele von Sierra-On-Line, Lucasfilm Games und anderen Anbietern wg. Systemauflösung. Liste bei Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verkauf: A500, 1 MB, 2 LW, Moni. 1084S, Joys, Maus, M.-Pad, 3 Diskboxen mit 85 Spielen, Bücher, Abdeckhaube und Orig. VB 1099, ab 19 Uhr, Tel. 069/748934

Verkaufe A500, 1 MB, HF-Modulator, Maus, 2 Joysticks, 120 Disks + Box, 15 Orig. (Indy 3 + 4, Monkey 1 + 2, Larry 5, Goblins 1 + 2 u.a.), Preis VB, Tel. 0571/47947, ab 18.10.93

Suche ständig Amiga-Originale, auch größere Bestände. Schickt Eure Listen u. Angebote an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz

Verk. 16 Games für Amiga, Syndicate, Das schwarze Auge, Their Finest Hour, je 59 DM. Weitere auf Anfrage. M. Budick, Hövvelweg 1, 53783 Eitorf, Tel. 02243/7873, ab 18 Uhr

Verkaufe orig. Wing Commander dr. (30) DM und orig. Nigel Mannsell's Championship (30) DM, alles 100 % o.k. Ruft mich an: 09162/511 (Tel.) Reinhard verlangen!

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Sim Ant, Indiana Jones 4, Gods, Falcon F16, Wing Commander, The Humans, Chaos Engine, Battle Isle, etc. Auch Ankauf. Tel. 05382/4858

MS-DOS

Verk. Syndicate 50, Civilization 40, Wing Commander + Secret Mission 1 35, Indiana Jones 4 35. Ich bin von Fr.–So. erreichbar. Tel. 09367/3670

Tausche: Might & Magic 5, Bloodwych, Alone in the Dark gegen: Inca, FS5, Burntime. Tel. 08141/21037 Di. u. Do. ab 18 h, nach Christian fragen

Biete nur Orig. M1 Tank 50,–; Patrizier 60,–; Gunship 2000 50,–; Task Force 60,–; Silent Service II 50,–; Links 50,–: Eisho. Man. 60,–, ab 16.00 Uhr, Tel. 08141/25741

Verkaufe Motherboard 486SX 25 MHz 395,–, Epson Laserdrucker EPL 5200 neu 1295,–, Festplatte 40 MB 130,–; 125 MB 390,–, von 19–21 Uhr, Tel. 08382/75995

Tausche MM3, Wizardry 7, DSA, P. of Darkness, Mad-TV (alle dt.), Atac. Suche Plan. Edge, MM4, Pool o. Radiance, Buck Rogers 2 od. andere Roll.-, Sim.-, Strat.-Spiele in dt., Tel. 06021/98946

PC: Comanche (40 DM), Historyline (40 DM), Indy 4 (40 DM), Lotus (35 DM), PC-Soundman (40 DM), PC-Tools 7.1 (40 DM), Maupiti Island (10 DM), 3D C. Kit (40 DM). Tel. 02406/62982

Verk./Tausche: Mega lo Mania 40,–; Hannibal 40,–; suche: Xeno Bots; Syndicate; Siedler; Empire Deluxe; Erno Bretfeld, Tel. 030/5083834; alles Original

Verk. PC-Orig.: R. Tycoon, Black Gold, X-Wing, Eishockey Manager, Cham. Manager, Global Effekt, North & South, Yuppies Revenge u.v.a., Preise VB, Tel. 05723/76278

Originale: Battle Chess 4000; Chessmaster 3000; Eco Quest 2; Eishockey Manager; Erben des Throns; Eric the Unready; Eye of Beholder 3; Flashback, je 45 DM. Tel. 07231/26636

Verkaufe original Wizardry 7 komplett deutsch für 45,– DM, Ishar 2 komplett deutsch für 30,– DM zuzüglich Porto, Tel. 02871/46124

Verkaufe diverse Spitzen-Spiele von Sierra-On-Line, Lucasfilm Games und anderen Anbietern. Kein Tausch. Liste gegen Rückporto bei Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verkaufe Midwinter II 40,–, PC-Orbit 60,–, Loom 40,–, Covert Action 30,–, F15 S. Eagle III 50,–. Für Amiga The Oath, Face off je 25,–, Tel. 04361/1238

Verk. orig. Shadowlands für 15 DM; orig. Eye 3 für 60 DM (+ Nachnahme)! Anschrift Ingmar Prasse; Anton-Mungen-Str. 11, 50170 Kerpen

486DX 50, 256 KB Cache, 4 MB, 170 MB FP, Maus + Pad, DOS 6.0, Windows 3.1, Winword, PC-Tools & Soundblaster + Aktivboxen 2 x 10 Watt, div. Originalspiele, VB 3000,–. Tel. 040/6556529

Suche: Jutland, Dynablaster, Flash Back, Prehistorik 2, Doom; verkaufe: Strike Command, Patriot, Humans, X-Wing MD, Comanche MD, Tim, Finest Hour, Rampart; Tel. 04421/26967

Verk. Syndicate, Strike C., Alone i. t. Dark, Monkey 2, Falcon 3.0 je 50 DM, suche Aces o. Europe im Tausch. Tel. 08671/5572 mittags

Verk. WC Academy, Might + Magic 5, B17, Swotl, Gunship 2000 + Mission, F15 3, Ultima 7 dt., Comanche, Das schwarze Auge, F-117A, KQ5CD, KQG engl, Ultima UWZ, Tel. 06650/8638

Tentacle, Veil of Darkness, MM5, Taskforce, Aces o. Europe, u.a., suche: Betrayal, Strong hold, Wallstreet, FS5, Fire & Ice, Tel. 02622/7830

Alles Orig.: MM3 (d), Alone in the Dark (d), Lure of Temptress (d), SQ 5 (e). Suche: Larry 6, PQ 4. Tel. 02103/51627 ab 18.30 Uhr. Klaus Hubrich

Verk. orig. PC-Spiele: Syndicate Flashback, Space Quest 5, Day of Ake, Tentacle, Freddy Pharkas, alle dt., Tel. 02552/62229

Verk. alte und neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Verkaufe: Gobliiens 2, Ult. Underworld 2, Wizzardry 7, Uncharted Waters, Muds. Suche: Syndicate, Time of Lore, M+M 5, Tentacle, Pirates Gold, Tel. 02175/2779

PC-Spiele (orig.) zu verk.: Links Pro 386, Formel One GP, Syndikat, B17, FS4 Sound u. Graphic, Patrizier, Silent Service, X-Wing mit Data, Castle u.a., Tel. 05141/26524

Verk. Red Baron 50,–, Swotl 50,–, Winter Challenge 40,–, Patrizier 50,–, 2 Gravis Joysticks + Gravis-Gamecard 145,–, Soundblaster 2.0 75,–. Tel. 08171/17884

Tausche A500, Monitor, 260 Disk, 1 MB, Bücher, 2. Laufwerk, A-Replay 3, 6 SNES-Spiele, 11 Game-Gear-Spiele gegen 386/DX PC (komplett). A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verk. PC-Ultimas: 7/2 45 DM, Datadisk F. of Virtue 20 DM, Martian Dreams 25 DM, 2400 AD 15 DM, versch. japa. Zeichentrickfilme VB, ges.: Ultima 4 Stoffkarte, Tel. 04221/23472

Verk. original Lemmings 15,–, Indi 500 15,–, Alone i. t. Dark 30,–, Police Quest 3 30,–, Riders of Rohan 30,–, außerdem suche ich Mailboxen im Raum HD, Tel. 06181/74209

Suche die Bücher von den Geschichten über Gateway und den Heechee, Autor Frederick Pohl. Zahle fast jeden Preis, Tel. 04222/1580 Michael Pfeifer

Orig.-Spiele Alone in t. Dark, Historyline, Indiana J. 4, Ultima 7, Inca je 35 DM mit Orig.-Karton u. Handbuch. Schreiber, Leuchnerstr. 97, 34134 Kassel, Tel. 0561/404699

Verk. Tank Platoon, F117A, Aces of the Pacific, Global Effect, Historyline, Silent Service 2, Railroad Tycoon, alles Original je 45,00 DM, Tel. 030/6094090

Verkaufe Syndicate (kompl. deutsch) für 45 DM. Tel. 089/981484 (Daniel)

Verk. Red Baron, H. of China, E.O.B. I, Police Q. 3, Bad Blood, D. of the Crown, Time Bandits, Genghis Khan, Team Y., Realms, P. of Darkness, Infocoms, Tel. 0721/859677

Verk. Tentacle 50 DM, Syndicate 40 DM; Civilization 35 DM, U. Underworld 40 DM zus. 150 DM, Johannes Bichler, Alte Str. 18, Griesbach, Tel. 08532/2042 Di–Fr ab 15 Uhr

Verk.: TV Sports BB, Boxing, Football, LEM II, Monkey 2, Mad-TV, für C64: Speedball 2, Invest, Dr. Wars, Preise 10–50 DM, Tel. 05936/2275

Verk. A-Train, Ultima 7, kplt. dt. je 40,–, Eish. Mana, Empire Deluxe, Strike Commander alle dt. je 50,–, suche Links Kurse Belfryw., Hyatt Dorado, Bountifull, Thron North usw., zahle 20–25,– pro Kurs. Tel. 08761/8466 Dieter

Tausche/verkaufe PC-Originale, Strategie + Adventures. Habe z.B. f. Pharkas, Historyline, KQ6, Enchantia, Beholder 3, Syndicate, Tel. 08121/82474 (18–21 Uhr)

Suche Originale: KQ1–6 (wenn möglich in Englisch) sowie Days of the Tentacle. Tel. 07562/8824 Ralph

Reach for the skies, Flashback, Spirit of Excalibur, Strategy Masters, Space Legends, DM 60, Indiana Jones IV, DM 50, Rasende Reporter, Flames of Freedom DM 40, Tel. 04152/74140

Tausche PC-Originale: Ultima 7, D. Master, Wiz. 6 u. Wiz. 7, Betrayal at Krondor, KQ6, Robin Hood, Space Hulk, Flashback, Star Trek, Comanche, Mautis XF S700, Tel. 02482/1794

Suche MS-DOS Originalspiele 3,5 Zoll, Lords of the rising sun, E-Motion, Temple of Apshai (Triologie), Tel. 0761/25350

Je 45 DM History Line; SS2; Lemmings; Swotl Caw; Hoc; Monkey 2; Muds; Indy 3; Rise of the Dragon; Midwinter; Wonderland; On the Road + Porto + NN; Tel. 07525/60417 ab 17 Uhr Dominic

Je 45 DM Joe Montana Football; Populous + Zusatzdisk; je 30 DM Revelation, Transworld; Atomino + Porto + NN. Tel. 07525/60417 ab 17 Uhr Dominic

Verk./Tausche M + M5, SQ5, EOB3, Inca, Legend of Valour, Wizardry 7, Ultima 7/2, Ishar 2, Unlimited Adventures, Lands of Lore, Gods, Links 386, C. O. Ench. 08039/3362, ab 18 Uhr

Space Hulk; Magic Candle 3; Empire Deluxe; Lost Vikings; Lands of Lore; Serpent Isle; je DM 50,– od. Tausch g. Betrayel dt. Cron. Tel. 0221/6801897 ab 18 Uhr

Verk.: 386 DX-40, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5", 5,25" VGA, Monitor, Maus, Joystick, DOS 5.0, Cherry Tastatur! 1700–2000 DM! Christian Kubczak, Tel. 0208/670690

Verkaufe Syndicate 65 DM und Wizardry (Crusaders of the Dark Savant) 50 DM + Porto. Tel. 02327/77227

Verkaufe: Original Tornado DV DM 65,–, MS-Flugsim 3.0 DV DM 25,–, DR-DOS 6.0 DM 40,–, DOS 5,0 DM 30,–, TDB 4.0 DM 25,–, Vastprint 30,–, Ways o. H. 20,–, Tel. 07249/7238

Verk. 386SX-16 MHz, 40 MB HD, 2 MB RAM, 3,5 + 5,25" Laufwerke, VGA-Karte, Monochr. Mon., Software + neuer 24-Nadel-Drucker, VB 1300 DM, Tel. 05141/51155, nach 18 Uhr

Verk. 386SX/16, 3,5" Laufw., 3 MB RAM, 52 MB HD, Soundblaster 2,0 + Aktivboxen Game Card + Joy, Cherrytast. Super VGA-Monitor, VB 1500 DM, R. Teege, 06721 Zeitz, Beethovenstr. 3

Verkaufe 486DX-33 mit SVGA-Karte 32000 Farben, Tower, Soundblaster 2.0, Thrustmaster Monitor, 425 MB Festplatte, 4 MB RAM Best. für 2700,–, Tel. 06081/15430

Suche dringend "Der Patrizier" (dt.). Bin ab 19 Uhr erreichbar! Tel. 037752/3821 (nur Orig.)

Verk. orig. Gunship 2000 (35), Tornado (45), X-Wing Sc. (25), Special F. (30), Gundship Sc. (25), Tank Platoon (25), WC2 (45) + NN, Tel. 02129/50909 ab 15 Uhr

Verkaufe Orig. u. komp. dt. Syndicate 45 DM, Comanche 35 DM, Historyline 30 DM, Vision 25 DM (02331) 52635 (Magnus) ab 18 Uhr

Verk. Space Hulk; Lemmings 2; WC2 (dt.); Historyline je 50,–; Atac, Mantis, First Samurai, BMP 2.0 je 40,–; Vision, Fighter Command, Abandoned Places je 30,–; Tel. 040/5505162

Verkaufe Originale: Historyline, Dune 2 je 50; Sherlock Holmes, A-Train, Elysium je 40; Patrizier 30; Dune 20; alle zusammen nur 230! Tel. 0851/71428, vor 18 Uhr!

Verk. für PC: NHL-Hockey, Shanghai 2, Wings of Fury, Eishockey M., On the Road, BMP 2.0, BMP Limited E. und für PC-ROM: Sherlock Holmes 2, Preise VB, Tel. 06405/3538

PC-Orig.: Elvira; Dragon's Lair 2; Lemmings 1; Battle Chess 2; King's Quest 5; Links; Centurion; Tracon 2; Loopz. F-16; King's Quest 1–3; gegen Höchstgeb., Tel. 07445/2974

Verk. WC 1 + 2, Silent S. 2, Ultima U. 1 + 2, Falcon 3, Ultima 6, Mad-TV, Muds, Bandit Kings, Civilization, C. Bequest, B. 1942, C. of Camelot, M. + M. 3, Loom, Tel. 0421/2239229

PC-Originale + N. N. Monkey Island 2 50,–, Dream Team Coll. 50,–, Gold Rush 40,–, Oh no More Lemmings 50,–, Chuck Yeager Air Comb. 50,–, Police Quest 2 50,–, Tel. 02822/52415

386DX/33, 4 MB RAM, 82 MB-HD (17 ms), 3,5 & 5,25"-LW, SVGA-Karte + Monitor, Soundblaster 2, Maus, Flightstick, 13 Spiele, DOS 5.0, Windows 3.1, 1 Jahr alt, VB 2700,–, Tel. 0228/342794

Verkaufe Comanche Data; Battle Isle Data 1; tausche Space Hulk bzw. Lands of Lore gegen Pirates Gold; NHL-Hockey oder TFX, Tel. 0228/662402

Verk. Maniac Mansion, Baby Jo, Marble Madness 5,25, Volfried, RA, Rick Dangerous 2, Silpheed 3.5 je DM 15, Prince of Persia 2 3,5 DM 50. Tel. 089/8641212

Verkaufe (Österreich): CD-ROM The S Eventh Guest (800 S), CD-ROM der Patrizier (700 S), Syndicate (650 S), A-Train (500 S), Railroad-Tycoon (450 S) – Tel. 04215/2982

386DX 40 Tower + Copro + 4 MB + SVGA 24 Bit + SB-Pro + Mitsumi CD-ROM + 14" Monitor + 5,25 und 3,5" HD + Mouse + Joystick + Disks + CDs + 2 Bücher + Originalspiele u.v.m., VB 2499 DM, Tel. 06050/8954

Suche Simulationen, speziell Flugsimulationen, nur Originale, Tel. 0511/744081

Verk. Orig.: Day o. t. Tentacle 70 DM, DSA 50 DM, Betrayal of Krondor dt. 70 DM, Alone i. t. Dark 50 DM, megatrav. 2 20 DM, Tel. 089/497375 16–20 h

Verkaufe DSA, Railroad Tycoon, Populous 2, Skat II, alles Originale zu je 55 DM bei Carsten Böckenfeld, Killingerstr. 48, 91056 Erlangen, Tel. 09131/45748 portofr.

Verk. Champions of Krynn. Curse of Azure Bonds. Secret of Silverbl. Wizardry VI je 30–40 DM zus. für 120,– DM, evtl. Tausch, ab 20.00 Uhr 0171/2430632 (Eric)

Verk. Ultima 7 (dt.), Ultima Underworld, Ishar 2 (dt.), Lure of Temptress (dt.), Gods, Maupiti Island (dt.), Might & Magic 3 (dt.). WC-Deluxe (CD-ROM), Tel.: 035206/5791

Shuttle, Tracon II, Covert Action, PQ3, RSR, Links, Airbus Eur., Darkseed, X-Wing, Jump Jet, Jetfighter II, Battle Isle, Earl W. II. Alles Originale! Tel. 030/2113642

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Verk. Gravis Ultrasound neu, noch 8 Monate, Garantie für VB 300 DM, Matthias Becker, Nordhäuser Str. 14, 34454 Arolsen, Tel. 05691/3823, bitte von 19–20 Uhr anrufen

Verkaufe: 286er 12 MHz, 88 MB Festplatte, S-VGA Color Monitor, 3,5 Zoll u. 5,25 Zollaufwerke, DOS 5,0, Maus, DOS-Handbuch, 24 Monate alt, Tel. 06556/7330, 900,– DM

Verk. orig. Comanche, Monkey 2, HL, HLS2, WGH 3. SC, MM4, Front Page, Castle 2, Civi, EM, EOB 3, T. P. General + Data, Carl Lewis, Special F., M1, BM, RRT, KQ 1 + 2, NAM, Tel. 0228/666036

Demos von den besten Crews für SB/VGA! Einfach Liste anfordern bei: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1221, 36267 Philippsthal

Tornado, Hannibal, 8 Ball de Luxe, Hexuma, Syndicate, War in the Gulf, Lost Vikings, Eishockey Manager, Conan, Double Dragon 3, Prince of Persia 2, Dynablaster, Space Quest V, Police Quest 3, Star Trek DM 60, Tel. 04152/74140

Might & Magic 3, Zyconix, Carl Lewis Challange, Loom DM 40, Stratego, Cadaver, Wild West World DM 35, Battle Chess, Imperium, Atomino, Turn it-Mahjong, WWF, California Games, Keys to Maramon DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. MS-DOS-PC + Mon. + Works + Lemprg. + Gameport + Literatur + Spiele 550 DM sowie Wing Commander 2 + Sots-Pack 70 DM; diverse und. Spiele; Tel. 02202/82641

Verk. PC-Orig. z.B. Strike Commander; Sensible Soccer; Eishockey Manager; Zak McKracken, Maniac Mansion; CD-ROM Edition (Indy 4, Comanche, Historyline) Tel. 05191/18760

Historyline, Lost Vikings, Comanche, Wolfpack, Strike Comm + Speech, Ami Pro 3.0, gg. bar o. Tausch, z.B. Emp. Del., Tel. 09103/1799 Harry ab 17.00 Uhr

Wizardry 7 komplett in deutsch 45 DM, X-Wing Tour of Duty Imperial Pursuit dt. Anltg. 25 DM, Starwriter Compact 95 DM, Joystick 10 DM, Tel. 02472/3643

Verkaufe Strike Commander für 50 DM od. tausche gegen Comanche od Empire Deluxe ab 17 Uhr, Tel. 0201/369115

Verk. Day of Tentacle DV 70,–, Comanche 50,– Tausche u. kaufe auch Spiele. Tel. 06081/8755 ab 17.00 Uhr. Habe auch Game Gear (Marcel)

Verkaufe WC 2 + Data 60,–, Strike Com. 45,–, UW 2 40,–, X-Wing + Data 45,–, Dune 2 40,–, Ultima 7/2 40,–, Cadaver 30,–, Legend 30,–, Simant 30,–, Tel. 030/6512209

Verk. 386-25, 4 MB RAM, 106 MB HD, 3,5 HD, 5,25 HD, LW, SVGA-Mon., SVGA-Card, Windows 3.1, MS-DOS 5.0, PC-Tools 7.1, 14 Originalgames, Indy 4, Aces, Wizardry 7, Preis VB, Tel. 07034/2524

Suche: Indy 3 Ev., Indy 3 DV-VGA, alle Indy Action Games für PC, Star Wars Action Games, Links Kurse nur VGA. Tel. 02362/43797 Kramer

Verk. orig. (3,5") – Der Patrizier 45 DM, PC Globe 5.0 (Das aktuelle Weltbild) 55 DM. Tel. 06104/62209

Verk. o. tau.: Lost Vikings 50 DM, Maniac Mansion 2 DV 60 DM. Suche: Fields of Glory, Wall Street M., Burntime. Zahle b. 50 DM, n. Orig. Tel. 089/3291571, fragt Norbert

Verkaufe: Civilization; Sim Earth je 50,–; Loopz; Spy vs Spy je 15,–. Suche: Pirates Gold; A-Train; Day of Tent., Railroad Tycoon Deluxe; Tel. 0201/738486

Verk., kaufe, tausche Originale. Biete: Strike Commander, Hardball 3, Lotus, Night Shift, Populous 2, Jetfighter, T. 09131/24207, Patrick

Verk. Syndicate, Pirates Gold, Burntime, Links 386 + Kurs, Hannibal, Castles 2, Aces of the Pacific, Red Baron und Transarktica, Preis VHS, Tel. 07722/6499

Verk. wg. Systemwechsel: 386DX-40, 4 MB RAM, 210 MB HD, 1,44 MB FD, SVGA-Karte 1 MB, 14"-Farbmonitor-VGA, Tastatur, Mouse, 100 % o.k. DM 1900,–, Tel. 089/806900, Ralf

Verk. Grand Monster Slam 15 DM, Flight of the Intruder 15 DM, Stormovik 30 DM, alles zusammen für 50 DM! Tel. 05241/29529. Jens Matschke, Oststr. 48, 33332 Gütersloh

Verk. Red Baron, KQ I-VI, Patrizier, Loom, Monkey I + II, Indy 3 + 4, Robin Hood, Ecoquest Wonderland, Sherlock Holmes, Shadow of the Comet, nur Orig., Tel. 0681/638039

Verk. Heart of China, Eric the Unready, Covert Action, Laura Bow, Hero I–III, Fascination, Maupiti Island, Zak, Maniac Mansion, nur Orig., Tel. 0681/638039

Verk. PC-Originale Software, Starray, Pirates, Indy 500, Gunboat, F-19, Ishido, Mad-TV, Lemmings, Robin Hood, Indy 4, Monkey Island 1 & 2, Cycles, Teenage Turtles, Transworld, PQ3, Dr. Brain, Eye o. Beholder 1, Simpsons, Ultima 2, Nova 9 und viele and., T.el09631/5721

Verk. folg. MS-DOS-Orig.: Dogfight; Car & Driver; Red Baron; Laura Bow II zu je 40,–; suche: F-16 Comb. Pilot; Apollo 18. Vette Frank, Puricellistr. 22, 93049 Regensburg

Lands of Lore 50 DM, Underworld 1, Underworld 2, Eye of the Beholder 3, Das schwarze Auge je 60 DM, Tel. 05221/64102

Ich verkaufe für PC: Strike Commander + Speech Pack (oder tausche gegen H. L. 1914–18 oder Lands of Lore). Telefon 06203/13200 (Philipp)

Verk./tausche PC-Orig.: M. Island, Civilization, H. Line gegen Syndicate, Burntime, NHL-Hockey, Pirates Gold, R. Tycoon Del., Stronghold, Pinball Dreams, Tel. 06136/7330

Verkaufe Originalsoftware für PC. Liste bei: Steffen Waitz, Kunkelgasse 6, 88709 Meersburg ** Games ** Games ** Games ** Games ** + Anwenderprogramme!!

Verk. Ultima 7, Ultima Underworld, X-Wing, Burning Steel, Monkey Island 2, DSA Comanche 1914 à 45,– + Versandkosten, Tel. 02435/1020 ab 19 Uhr

Verkaufe Populous 2, Aces of the P. je 45 DM und WC2, DSA, Wizardry 7 je 40 DM u.a. für 25–30 DM. Liste und Angebote bei M. Kölle, Breitenhofstr. 19, 89233 Neu-Ulm

Verkaufe "Syndicate" kpl. deutsch nur 70,– inkl. Versandkosten, Jörg Strodthoff, Wilhelmsaue 120, 10715 Berlin, Tel. 030/8612737

Verkaufe Originalsoftware für PC. Liste bei: Steffen Waitz, Kunkelgasse 6, 88709 Meersburg ** Games ** Games ** Games ** Games ** + Anwenderprogramme!!

Verk. orig. Sp.: SQ 5 (D) 50,–, L. o. K. (D) 50,– WC 35,–, Star Tr. 50,–, X-Wing (D) 55,–, B. 17 45,–, SS. 2 (D) 40,–, Comanc. (D) 55,–, Mis. 1 (D) 40,–, Indy 4 (D) 50,–. Alle Sp. neu! Tel. 0731/60626, ab 18.00 Uhr

xtc – 2 gigz stuff for MS-DOS, 700 Megs x-rated filez. whq of the LOSTboys. +49-(0)30-3412912. hst & V32bis support. Greetinx 2 Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund

PC-Originale: WC Deluxe (inkl. Secret Missions 1 + 2) 50 DM, Shadowlands 20 DM, Eye of Beholder 2 20 DM, Wizardry 6 20 DM o. alles zus. 90 DM, Tel. 04189/578

Verkaufe: Pop 2, A-Train, Startrek 25, Thanniversary, B17, X-Wing, F 1 Grandprix, Silent Service 2, bei: Heiko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Lenn, je 40,– DM

Monkey Island 2 DM 30; Wizardry 5 + Hero Quest + Dune zus. 30 DM; Flight o. Intruder + Conflict Corea + Confl. Middle East + Midwinter zus. 30 DM; Tel. 06106/24296 ab 18 Uhr

Railroad Tyc Deluxe DM 65; Strike Comm. + Speech 70 DM; Burning Steel, WC1 + SM 1 + 2, Chessmaster 3000, Civilization je 30 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Verkaufe (kein Tausch!) Originale: Day of the Tentacle, Alone in the Dark, Warlords 2, Empire, Inca je 50 DM, Lands of Lore, Eye of the Beholder 3, Stronghold, Syndicate je 40 DM, Oil Imperium, Silent Service 2, Samurai, Colossus Chess, Nightbreed, Maupiti Island, Genghis Khan je 30 DM. Tel. 0611/428940 ab 17 Uhr

Verkaufe PC-Originale: X-Wing, Eishockey Manager, Indy 4, Lemmings 2, Ultima 6, Dune, Wing Commander, Elite Plus, History Line, Sim Life, etc. Auch Ankauf. Tel. 05382/4854

Verkaufe (kein Tausch!) Originale: Day of the Tentacle, Alone in the Dark, Warlords 2, Empire, Inca je 50 DM, Lands of Lore, Eye of the Beholder 3, Stronghold, Syndicate je 40 DM, Oil Imperium, Silent Service 2, Samurai, Colossus Chess, Nightbreed, Maupiti Island, Genghis Khan je 30 DM. Tel. 0611/428940 ab 17 Uhr

Atari ST

3-D Soccer, England, Armalyte, Defender 2, Led Storm, Battle Bound, Darts, Epherical, Torvak, Magic Lines, Days of thunder, No exit, Disc, St. Dragon, Fruitmachine, Revelation, Leonardo, Viking Child, DM 20, Tel. 04152/74140

Kick off 2, Simulcra, Dick Tracy, Killing Cloud, Air Supply, Blue Angel '69, Khalaan, 7 Gates of Jamabala, Dyter 07, Pick'n Pile, Think Cross, Rainbow Islands, Moonfall, DM 30, Tel. 04152/74140

Monkey Island, Knightmare, Shadowlands, Bundesl.-Manager prof., DM 60, Captive, Captain Planet, Fighter Command, Betrayal, Hard Nova, Pirates, Legend, Super Cars, Battlehawks 1942, Cisco Heat, DM 40, Tel. 04152/74140

Verk. 17 ST-Originale, UMS, Pirates, Kaiser, Galdregons Domain, Stellar Crusade, usw. für 5–40 DM, bei Komplettabnahme 20 % Nachlaß (f. 200 DM), Tel. 02255/2467 (ab 17 Uhr)

Atari ST SM 124 S/W-Monitor dringend gesucht. Zahle guten Preis. Tel. 08752/7932

Suche günstig guterh. Atari 1024ST, Mega 1 ST als Musikcomputer, evtl. mit Musikprogrammen (mit Monitor), Raum F/AB, Tel. 06021/98946

Verkaufe Atari 1040ST + Farbmonitor SC 1224 + Maus + einige Originalen (Populous, Marble Madness ...) unter Tel. 06130/7733, ab 18.00 h Sebastian

Verk. Atari 1040 STE Mon. Philips CM 8833, 2. LW, Software, Lit. 100 % o.k. VB 700,– DM, Lüth Oliver, Hamburger Str. 2, 23845 Hzstedt

20 ST-Originale zu verkaufen: u.a. Lotus 1 + 2, P. K. Boxing, M1 Tank Platoon, Speedball 2, Final Fight, je 15,– DM oder zus. 250,– DM. Post an: Tempel, 39108 Magdeburg, Schleiermacherstr. 4

Suche dringend Null-Modem-Link-Spiele für den ST! Außerdem: Mega lo Mania, Castle Master, Virus (Spiel!), u.a. Füge, 09221/66655 (abends)

Verkaufe für ST/STE diverse Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 30,– und von diversen Anbietern zu je DM 15,–. Liste anfordern bei: Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verk. Atari 1040 STE + Mon. SC 1224 + Maus + Joystick und 45 tolle Spiele 700,– DM VHB, Tel. 0211/453110 ab 19 Uhr

Verk. 17 original Atari ST Games für 200 DM oder einzeln für 10–25,– DM (Populous, Larry 1, Startrek, Sundog, Hostages, Cosmic Pirate, Draakken, etc.) Tel. 02261/42712 9–12 Uhr

Verk. Monitor SM124 100,– DM Laufwerk 80,– DM, div. Spiele, z.B. Sil Service 2 60,– DM, Formula-One 60 DM u.v.a. PD-Disks à 2 DM, nur Originale! W. Kröger, Tel. 05631/64821

Zu verkaufen: Monitor SC 1224, Spiele, AT-Speed-Platine (neuwertig) u.v.m., F. Bischoff, Tel. 07641/6204

Master System

Verkaufe 16 Master-System-Spiele je 20,– DM das Stück (z.B. Altered Beast, R-Type, Cyborg Hunter, Mickey Mouse, Wonderboy 3), M. Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großharthau

Verk. Games für Sega Masters. 1. Game Boy, Lynx 1 und Game G. + Software. Verk. oder tausche Sega Masters. 1 + Spiele. Tausche gegen SNES + Streetf. 2, Tel. 02404/2084 Dominik

Verk. Master Sys. inklusive 11 Spiele, z.B. Thunderblade, Ghostb., Vigilante, Back to the Futureworld Cup 90, Altered Beast für nur 500 DM, auch einzeln, Tel. 03586/5004

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen Sega Master, Mega Drive, Mega CD, Game Gear, SNES, NES, Game Boy, Neo Geo * Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr * Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

PC Engine

Verk. Turbo-Duo-CD-ROM-Spiele "Y's" und "Exile 2" je 80 DM + VS-Kosten (verk. auch Super-NES-Sp. "Drakkhen" 60 DM, MD: Anot. World 50 DM), M. v. Bülow, Tel. 04104/5304

Kaufe Module u. Konsole, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen. Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Verk., kaufe alles was mit PC-Engine, Turbo Duo, Mega Drive, Super-NES, Game Gear, Neo Geo, NES, Master System, Lynx, Mak. zu tun hat! Tel. 089/1403732

Verkaufe, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Super-NES, MD, Neo Geo, Mak. Habe viele Titel für PC-Engine jap., z.B. Devil Crush, Tel. 07331/40749

Verk. Turbo Duo + 25 Top Spiele (Lord o. t. H., Dung. Explorer 2, I. Fight 2, Splatterh. usw.) 7 Mon. alt VHB 1499 DM! Suche Mega CD + Neo Geo Spiele! Verk. Lynx + 8 Sp. für 299 DM!! Tel. 089/4701827

Game Boy

Wahnsinn! Verkaufe GB-Module 30/51/64/ in 1 GG-Modul 21 in 1, Tel. 0531/610782

Kaufe Module u. Konsole, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen. Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Verk. GB + Kopfh. + Adapter (DM 80) + Tetris + Kwirk + Megaman 3 + Drucktales 1 + Super Mario 1 (zus. DM 110, einz. 25/30 DM). Tel. 07529/1060 ab 18 Uhr

Verk. GB + Tasche + Akku + 12 Spiele (u.a. SML 2, F.F.2 + Adv., Sagaia, F-Race, usw.) + 4 Sp. Adap. Alles 100 % o.k., orig. verpackt und nur komplett f. 350 sFr. Tel. 056/215281 n. CH!

Verkaufe Game-Boy-Kassetten je 25,– DM, Festpreis, Golf, Blades of Steel (Eishockey), Pac-Man, Chessmaster, Game-Light 10,– DM, Spielberater 10,– DM, Tel. 02241/44208

Verk. Game Boy mit Tetris + Game Light u. Lupe + Akku und 8 Spiele (z.B. Probotector, Tiny Toon usw.) für 200,– DM. Mario Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großharthau, ab 15 h

Verkaufe Game Boy + 6 Spiele für 200 DM, Robert Sterba, Richard-Wagner-Str. 44, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102/38721

Verkaufe Game Boy + 9 Spiele (Tetris, Parodius, Mario 2, Probotector, Castlevania 2, Looney Toones, Dynabl., Tennis, G. Quest), Top Zustand, VB 400 DM, Tel. 05753/4864

Verkaufe NES mit 2 Pads und 25 Spielen! Z.B. SMB 3, Zelda 2, Solstice, etc.! Ab 30 DM! Preise telefonisch. Meldet Euch unter Tel. 089/3206244 (Thomas), auch Einzelverkauf!

Verk. Spiderman; Buraifighter; Rescue of Princ. Blobette je 25 DM; Gargoyl's Quest; F1-Race; Fortress of Fear; Turtles; Golf; zus. o. einzeln; geg. Gebot, Tel. 07445/2974

Verk. Game Boy + 7 Spiele, u.a. Mario Land 1 + 2, Turtles 2 + wiederaufladbares Batterieset + Tasche 350 DM, Nico Ritsche, Am Linkberg 21, 33619 Bielefeld, Tel. 0521/102483

Verk. Tiny Toons, B. Simpson, Tail Gators, Mario & Yoshi, Turtles 2, Castlevania 2, Baloon K., S. Mario 2 für je 30 DM, S-NES: Pilotwings 60 DM, Tel. 04633/247 Marko, 15 h

Verkaufe Game Boy mit 8 Spielen (Megaman, Gargoyles Quest, Kid Icarus u.a.) für 270 M. Christoph Betz, Frankenring 71, 91325 Adelsdorf, Tel. 09195/1798

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Mega CD, SNES, NES, Neo Geo, Sega Master. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 Uhr

Verkaufe für den Game Boy folgende Spiele originalverpackt: Lemmings zu 40,–, Populous zu 50,–, Asterix zu 40,– und Prince of Persia zu 40,–. Bitte melden bei Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verk. Game-Boy-Spielmodul mit 50 Spielen für 220,– DM, Tel. 08131/58545

Hallo! Suche Game Boy + Spiele. Kaufe oder tausche auch gegen Super-NES, Mega Drive, NES, Mas. Sys, PC-Eng.-Spiele, Tel. 04627/1618 (20–24 DM)

Game Gear

Verkaufe G.G. + Adapter + Sonic 1 + 2 für 250,– DM. Bin Mo.-Do. ab 19.00 Uhr unter Tel. 0201/522288 zu erreichen. Daniel Krüger, Spinozastr. 14, 45279 Essen

Handheld-Tauschclub, HTC, Lynx, Game Gear, Game Boy und Zubehör. Einkauf; Verkauf, Kauf und Tausch möglich. Hotline. Spiele. HTC-Tel.: 0431/564572 tägl. 17.00–22.00 h

Verk. Sega Game Gear mit 4 Spielen, Sonic Colums, Marble Madness, Halley Wars, TV Tuner, Tasche, Master Gear Converter und MS-Pro Wrestling, Tel. 02941/21818 (Daniel)

Verkaufe Game Gear mit Netzteil und 5 Spielen (Sonic 1 + 2, Shinobi 1 + 2, Wonderboy), 6 Monate alt für 350 DM, Tel. 040/5291635 Jens

Wahnsinn! Verkaufe GB-Module 30/51/64/ in 1 GG-Modul 21 in 1, Tel. 0531/610782

Verk. GG mit Sonic + Mickey Mouse + Donald Duck + Olympic Gold + Colums + Leaderboard Golf VB 380 DM (NP 650 DM) Tel. 089/985938 (Philipp ab 16 Uhr)

Mega Drive

Verkaufe Buck Rogers 40,–, Dark Castle 30,–, Burning Force 25,–, Sword of Verm. 40,–, Italia 90 30,–, Moonwalker 40,–, Für G. B. Barbie 20,–. Tel. 04361/1238

Verk. M. D. + 8 Spiele (alle in Zeitschriften mit mindestens gut bewertet) + 2 Soypads + Action Replay + Sapan Adapter, für 700 DM. Tel. 07146/41442

Verkaufe 15 Sega Mega Drive + Master System Spiele für 60,– DM pro Spiel! Tel. 0431/641670

Verkaufe MD-Spiele Bio Hazard Battle (dt.) 69,– DM, Hellfire (jp.) 25,– DM. Tel. 02371/32736

Tausche A500, Monitor, 260 Disk, 1 MB, Bücher, 2. Laufwerk, A-Replay 3, 6 SNES-Spiele gegen Mega Driven, Mega CD mit Spielen. A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verkaufe/kaufe/tausche SNES- und MD-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/1789 Rainer



KLEINANZEIGEN

Mega Drive Magnum-Set mit 4 Spielen: Hard Drivin, Super Wrestle Mania, Street of Race, Double Dragon 3, für 500 DM oder Tausch gegen Super Nintendo mit 2 Spielen. Sven Dannenberg, Am Wassertal 10, 06217 Merseburg 3

Verk. Turboduo + 25 Topspiele (Lord o. th., Dung. Explorer 2, Fight 2, Splatterh. usw.), 7 Monate alt, VHB 1499 DM! Suche Mega CD + NeoGeo Spiele! Verk. Lynx + 8 Sp. für 299 DM!!! Tel. 089/4701827

Suche MD-Spiele NHLPA Hockey, NBA-Allst. Chall o. David Robinson, Hardball 3 o. Sp. Talk Baseball. Verk. Sonic G-Loc Mega G.I. 40–60 DM/Spiel. Tel. 0214/505943

Verk. Mega-Drive + Sega CD US mit div. Spielen, Arcade Power Stick und allem Zubehör. PV 500,–. Tel. 08020/633 oder 1737, Fax 08020/7127

Verk. Mega Drive mit 8 Spielen (600 DM) oder ohne (100 DM), mit 1 Steuerpult und Sonic 1 Spiele. Tel. erfragen NR 08142/5094 und ein Game Super Nintendo Weselmani für 50 DM

Verk. Mega-Drive + Sega CD US mit div. Spielen, Arcade Power Stick und allem Zubehör, PV 500–. Tel. 08020/633 oder 1737, Fax 08020/7127

Verk. 25 Mega Drive Spiele, Spiele einzeln 40,– DM (z.B. Phantasy Star 2 und 3, Sonic 2 usw.), alles zusammen 1000,– DM. Mario Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großharthau, ab 15 h

Verk. MD m. 3 Pads, Joystick, 12 Spielen: Sonic 1 + 2, WB, Turrican, Turtles u.a., neu ca. 1600 DM für 999 DM. M. Heinrich, Bergener Str. 2, 10439 Berlin, 0161/1620222

Tausche Game Boy inkl. 4 Spiele gegen 2 Mega Drive Topspiele o. Verkauf! Habe auch Shining, Tiny, Cool, Rolo, Global G., Marble, u.v.m., Tel. 04962/5655 Frank

Verkaufe World of Il., Winter Ch., Olympic Gold je 45,–, Tazmania, Immortal je 40,–, tausche o. verkaufe auch Sega CDs, Tel. 07641/55475 (nur Fr., Sa., So.) Volker

Tausche o. verkaufe folgende Sega-CDs, Jaguar, Wonderdog, Batman, Road Avenger, Sewer Shark, Final Fight, Sol Deace, Sherlock Holmes, j. 65 DM, Tel. 07641/55475 Fr. Sa. So.

Verk. Spiele für MD und SNES wie z.B. Jungle Strike; NHLPA-Hockey. Verlange pro Spiel zwischen 60 und 80 DM. Bin erst ab 19.00 erreichbar. Tel. 089/7149026

Verk. für MD: Terminator, World of Il., Flashback, Mega Games I, Sonic. Auch Tausch gegen Mega-CD-Games. Preis VB. Tel. 0203/442916

Verk. MD + 2 Joypads + 7 Spiele (u.a. Batteltoad, NHLPA 93, Advanced Military Commander, Lotus T. Challenge, Warsong, usw.) kpl. für 400 sFr., Tel. 056/215281. Gilt nur in CH!

Verk. für MD: Fantasia, Castle of Illusion, Olympic Gold, Wrestlemania (60 DM), Shining i. t. D. (75 DM), Sonic 2 (50 DM), Sonic (30 DM), Tel. 040/5218550

Verk., kaufe, tausche alles was mit Mega Drive, Super-NES, Neo Geo, Turbo Duo, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Lynx, Mak. zu tun hat. Tel. 089/1403732

Kaufe Module u. Konsole, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen. Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Tausche, verkaufe, kaufe alte u. neue Mega Drive u. Super-NES-Spiele!! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Mega Drive-Magnum-Set mit 4 Spielen: Hard Drivin; Super Wrestlemania; Street of Rage; Double Dragon 3,. für 500 DM oder Tausch gegen Super Nintendo mit 2 Spielen, Sven Dannenberg, Am Wassertal 10, 06217 Merseburg 3

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen Mega Drive, Sega Master, Game Gear, Mega CD, SNES, NES, Game Boy, Neo Geo. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 Uhr

NES

Verk. NES + 12 Spiele (z.B. SMB1–3, Zelda 2, Mega Man 3, Probotector, Metroid, Castlevania, usw.) + Remote-Controller (+ 4 Batterien) + NES-Advantage + Spieleberater für 520 DM, Tel 0711/5282797

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. NES, SNES, Game Boy, Mega Drive, Mega CD, Sega Master, Game Gear, Neo Geo, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr * Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Lynx

Lynx-Club Österreich; ständig neue Infos, alle neuen Module erhältlich. Monatliche Clubzeitschrift etc. Info bei: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz – Austria

Verk. Lynx mit Netzstecker und 2 Spielen (MS. Pacman, Xybots) DM 200,–, Tel. 089/4604105 ab 14 Uhr (Sebastian)

Suche Lynx-Spiele (nur mit Gebrauchsanweisung und Verpackung!). Zahle pro Spiel 20 DM. Spielelisten an: Ch. Dettmer, Rüttenscheider Str. 241, 45131 Essen

Lynx-Club Österreich; ständig neue Infos, alle neuen Module erhältlich. Monatliche Clubzeitschrift etc. Info bei: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz – Austria

Super Famicom

Tausche/suche neue SNES Games (jp, us, dt)! Tausche SNES-Games gegen Mega-CDs und JB King (jp), gegen Topfighter Joyboard. Tel. 07354/2873, Stefan

Verkaufe Super-NES + Mario-Cart + Jimmy Connors Pro Tennis Tour + Pads usw. Festpreis 200,– DM, Tel. 02571/53365

S-NES/FAM + Turbo Duo Konsolen + Module, auch Bestände kauft Tel. 0212/208689

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Super NES, Mega Drive, Mega CD, Neo Geo, Game Boy, Game Gear, Sega Master, NES, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 h

Verkaufe für SNES Starwing wie neu für 80,–, Tel. 05648/263 Alexander

Verk. Super-NES, G. Pocky Rocky, Turrican, Bubsy, Tecmo NBA Basketball, Mech. Warrior, King Arthur, Twin Bee, Aleste, Jaki Crush, Rampart, Zelda, FF 2 + 3, Axelay, Tel. 06473/1490

Tiny Toon 70,–, Fatal Fury 70,–, Final Fight II (jap.) 50,– Turtles in Time 50,–, Super off Road 40,–, Super Soccer 40,–, Thomas 02941/24326 ab 16 Uhr

Verkaufe alle möglichen Super Nintendo Games von Axelay bis Wing Commander! Top-Zustand! Ab 18.00 Uhr unter Tel. 06130/7733 (Sebastian)

Hi! Suche neue Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, NES-Spiele. Tausche auch. Tausche Eure Game-Boy-Spiele gegen Games o.g. Systeme (kaufe auch): Tel. 04627/1618 (20–24 Uhr)

Tausche Parodius oder Zelda 3 gegen Probotector, Castlevania 4, Magical Quest oder Mario World. Verkaufe außerdem original Amiga-Spiele. Tel. 05365/2195

Suche Module für Super-NES bis DM 50,–. Schriftliche Angebote an: Dominik Fischer, Kroosgang 46, 48565 Steinfurt

Verkaufe: S-NES mit Zubeh. (2 Pads, ...) mit Streetfighter 2 + Power Monger für 350,–, Tel. 0631/24403, ab 17 Uhr, Thomas verlangen

Tausche SNES-Spiele: Mickey Mouse, Starwing, Zelda, Mario Cart, Sup. Probotector, Addams Fam. (us.) alle anderen dt., A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verkaufe für SNES Streetfighter 2 Turbo und Mario all Stars (beide us). Preis nach VB (billig) Christoph Gruber, Tel. 00431/7131740 (Christoph)

Suche Tauschpartner für SNES, Amiga u. GG! Biete 2 ältere SNES-Sp. gg. 1 neueres! Habe SF2, TMHT4, Hook, Star Wars, NCAA, D. Strike! Tausche auch gg. gute GG-Sp., Tel. 0821/522802

Verkaufe, tausche & kaufe SNES-Games, habe immer neueste Spiele, u.a. Final Fight 2, S. Turrican, Lost Vikings u.v.a. Ruft ab 16 Uhr an! Tel. 0711/8893118

Streetfighter II für SNES PAL 50,– DM, Tel. 06621/78649

Verkaufe, kaufe, tausche SNES- und MD-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe, kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo, Mak. Suche Striker, Tel. 07331/40749

Verkaufe, kaufe und tausche Spiele für Super-NES. Habe z.B. Super Pang, Starwing, Super-Probotector, Tiny Toon, Soulblazer usw. Tel. 04763/1509 Yoyo

Verk. S-NES + 3 Joypads, Streetfighter II, WMF Rumble, Super Mario World, Starwing, Video-AV-Kabel, nur komplett! NP 900 DM für 500 DM, Tel. 09921/7284 ab 18 Uhr

Verk. NHL Hockey; Pro Tennis Tour; evtl. auch Tausch, Tel. 05191/18760

Tausche Lynx + Sp. gg. 1 SNES-SP., MS-Sp. gg. SNES-Sp., suche Neo Geo, tausche SNES-Sp., verk. für PC: Ultima 7, Underworld, je DM 50. Suche MD, Tel. 0821/481712

Verk. 12 Super Nintendo Spiele (z.B. Tiny Toon, S. Probotector, S. Gouls'n Ghost, Parodius usw.). Spiele einzeln 50,– DM, alles zus. 600,– DM. M. Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großharthau

Verkaufe Super-Nintendo-Spiele Streetfighter II, Mario Cart je 50 DM, Tiny Toon 60 DM und andere. Oliver Ranig, Hauptstr. 3, 01920 Oßling

Verk. S-NES USA + 2 Pads + Mario + Scartkabel 1A-Zustand für 349,– VB, Parodius, Streetf. 2, Axelay, Mickey Mouse je 65,–, Tiny Toon, F-Zero, Zelda 3 je 60,–, T. 0511/733537 ab 17 h

Verkaufe Starwing SNES für VB 80 DM, verkaufe Turn and Burn für Game Boy für 30 DM und Super Mario 1 für 10 DM unter Tel. 08137/5972 fragt nach Sam

Verk., kaufe, tausche alles was mit Mega Drive, Super-NES, Neo Geo, Turbo Duo, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Lynx, Mak. zu tun hat, Tel. 089/1403732

Kaufe Module u. Konsole, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen. Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Tausche, verkaufe, kaufe alte u. neue Super-NES und Mega Drive Spiele! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Diverses

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Neo Geo, Mega Drive, SNES, Sega Master, NES, Game Boy, Game Gear, Mega CD. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr * Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Suche Konsole + Spiele für Super Nintendo, Nintendo, PC-Engine, Sega Master + Sega Mega Drive, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670, 0431/641670

Verk. Archimedes A3000, 4 MB RAM, 107 MB HD, PRM's, RISCOS 3.1, Software; 1 Jahr alt, Topzstd. NP 3000 DM; VB 2000 DM (auch einzeln), Tel. 09721/186029 (Claus)

Verkaufe: PT 5/91–6/93 Stck. 2,50 DM, AG 10/92–6/93 Stck. 3,50 DM, PP 5/91, 8/91–6/92 Stck. 3,00 DM, AJ 1/90–5/90, 1/91, 7/91–5/93 Stck. 3,00 DM, ASM auf Anfr. Tel. 04851/2535

Suche die Bücher "Hinter dem blauen Ereignishorizont", "Heechee Rendezvous", "Die Annalen der Heechee", "Die Rückkehr nach Gateway". Zahle sehr gut! Tel. 04222/1580

Original Kultspiel M.U.L.E. für VB DM 150, Tel. 08133/6851

Diverse Informationen über Briefspiele gibt's bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen

Verk. NES und GB-Spiele: 50,– bis 60,– DM. Verk. Master System 2 mit Sonic für 180 DM. Kaum gebraucht, voll o.k., suche außerdem Eye of the Behold. 2 – 40,– DM/Tel. 06372/6554

Verk. Power-P. – Jahrg. 91/92 und folgend je 25,– + Porto, S. Service 2, Falcon 3, Civilization, Ultima 6, U. Unterw. 1 u. 2, Mad-TV, Wing Com., Muds, Tel. 0421/2239229

Verkaufe, kaufe, tausche alles für Neo Geo, Super-NES, PC-Engine, Mega Drive, Mak. Suche Samurai-Showdown, Tel. 07331/40749

Verk. Turbo Express (defekt), 1/2 Jahr alt, mit Originalverpackung, Preis VHB. Tel. 06131/81677

Suche und tausche Tips und Tricks und Auflösungen für PC-Spiele. Schickt bitte an: Sebastian Maier, Elbingerstr. 41, 69502 Hemsbach

Verkaufe diverse NES, Lynx u. GG-Spiele, z.B. Low G Man, Mega Man 3, Pinball Jam, Dracula, Out Run, Donald Duck, Tel. ab 18.00 0202/507960

Suche für privaten Spieleclub dringend Module für alle SEGA oder NINTENDO-Konsolen, sowie für Game Boy und Game Gear (gerne auch kompl. Sammlungen inkl. Konsole). Ruft doch einfach mal an!! Tel. 0641/71250 Kirsten (tägl. zwischen 18 und 22 Uhr erreichbar).

Verk., kaufe alles was mit PC-Engine, Turbo Duo, Mega Drive, Super-NES, Game Gear, Neo Geo, NES, Master-System, Lynx, Mak. zu tun hat! Tel. 089/1403732

Suche Rollenspiele für: Lynx, GG, SNES! Suche für PC: Amberstar (dt.!), Alone in the dark! Tel. 0821/481712. Tausche alles für Lynx, PC, GG, SNES

Kaufe Super-NES-Spiele u. Konsolen, Spiele bis 40 DM, Konsolen bis 100,– DM, Mega Drive-Konsolen bis 100,– DM, MD-Spiele bis 40,– DM, Game Boy bis 40,– DM, GB-Spiele bis 15,– DM, Tel. Montag u. Mittwoch ab 19.00 02261/24509 Achim

Tausche NES-Spiele, Super Mario Bros 3 und noch viel mehr! David Eilert, Rodeland 2, 31094 Marienhagen

Kontakte

Suche neue Mitglieder für Computerclub, System egal, Infos gegen 1 DM Rückporto bei Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bochholt

Stuttgarter PC-Engine-Fanatiker sucht Kontakt zur "Turbo Gang" & Konsolenhardwarekennern. Verk. & tausche PCE-Spiele & Ausgaben von PP & VB – 0711/850064 Brani

Suche PD-Tauschpartner für Amiga, PC + Atari ST. Lutz Bittner, Warndtstr. 57, 66127 Saarbrücken, Tel. 06898/37133

xtc – 2 gigz stuff for MS-DOS, 700 Megs x-rated filez. wq of the LOSTboys. +49-(0)30-3412912. hst & v32bis support. Greetinx 2 Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Tutti Frutti



Doppelwopper: Im Zweispielermode wird der Bildschirm geclippt

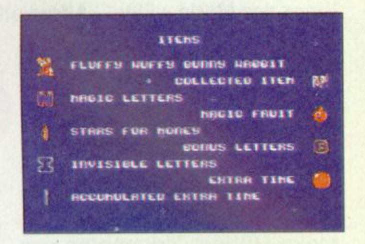
Wiz'n'Liz



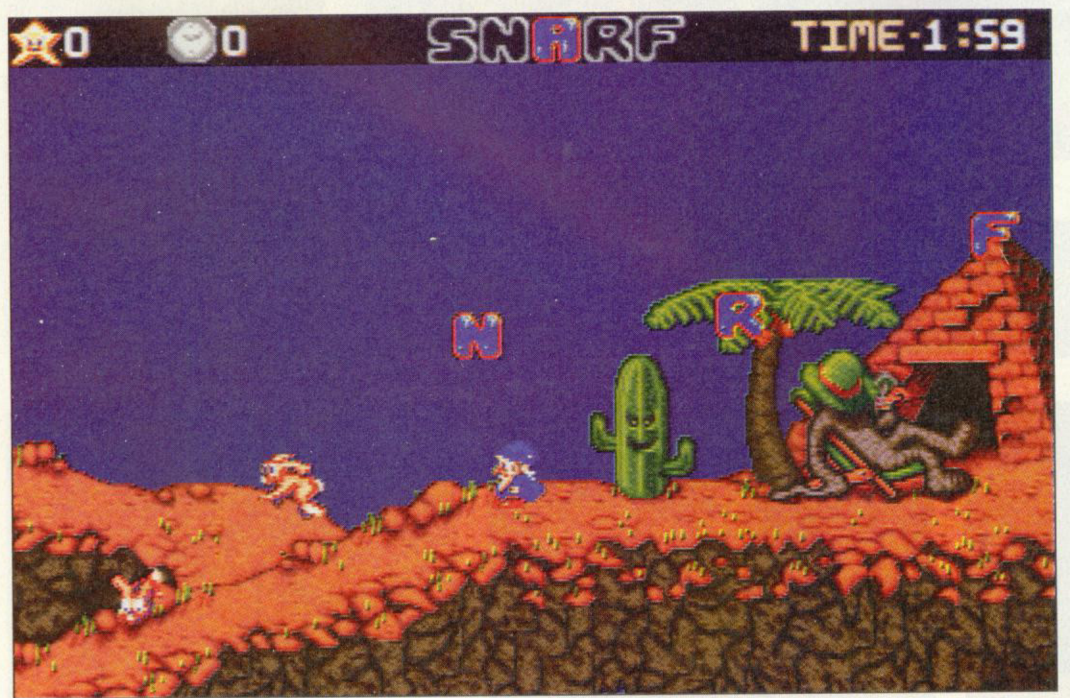
Wenn es nach besorgten Eltern und nicht minder besorgten Psychologen gehen würde, sehen die Computerspiele von morgen genauso aus wie *Wiz'n'Liz*: Knallbunt, umweltfreundlich (rettet die Hasen!), gewaltfrei (keine Schießeisen!), ernährungstechnisch unbedenklich (Power durch Gemüse!) und verpackungsfrei. Die Softwarerechnung: Ökophilosophie plus Pazifismus, mal Geschicklichkeit, gleich gutes Spiel geht im Fall von *Wiz'n'Liz* auf. Kaum daß wir auf Wabbit und Gemüsesuche durch die nett gestylten Levels tobten, kreiste kurz darauf eine Schar Neugieriger um den Monitor. Mit wildem Geschrei "Jetzt noch die Ananas...nein doch lieber Birne!" wurde die Zaubertrank-Brauerei kommentiert. *Wiz 'n'Liz* steckt voller versteckter Levels, Extras und Bonusspielchen (wie beispielsweise *Wabbit Invaders*) so daß für Abwechslung gesorgt ist. Leider kommt das ansonsten turboschnelle und butterweiche Scrolling im Duett-Modus und bei extrem vielen Sprites ganz schön ins Stocken, heiße Rhythmen lassen den einen oder anderen Grafikpatzer aber schnell vergessen.

Panik auf dem Planeten Plum: Eine mysteriöse Macht hat die friedlichen Wabbits, eine Art Kaninchen, entführt. Nur das Zaubererpärchen Wizzy und Lizzy, kurz *Wiz'n'Liz*, können die Karnickelkatastrophe abwenden. Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch einen von drei Schwierigkeitsgraden aus, wählt Eure Wunschfigur und entscheidet Euch, ob Ihr lieber allein oder im Duellmodus auf Wabbit-Hatz geht. Im Solo-Modus habt Ihr den ganzen Bildschirm für Euch allein, im Duett wird gesplittet. Das Spiel beginnt vor Wizzy's und Lizzy's Hexenhütte – passend mit Zaubertranktopf. Von hier aus müßt Ihr Euch in verschiedene Plumgebiete, sprich Levels, wie Waldland, Wüstenland, Eisland oder Mondland begeben, um dort die Wabbits zu befreien.

Die einzelnen Spielstufen werden von der Seite gezeigt, Wizzy und Lizzy können rennen und hüpfen. Im Solo-Modus wird jeder Level in zwei Phasen gespielt: Im ersten Durchgang müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits aus Buchstaben ein vorgegebenes Wort zusammenbasteln. Die nötigen Buchstaben bekommt Ihr durch's Anrempeln der Wabbits, die sich im Level tummeln. Ist das Wort komplett, gilt es, in der zweiten Runde – ebenfalls unter Zeitdruck – alle Wabbits zu retten und den Ausgang zu erreichen. Dazu müssen die Karnickel einfach umgerannt werden. Zusätzlich hinterlassen die Wabbits Extras, die Ihr einsammeln könnt. Da gibt's Sterne, die nicht nur Punkte bringen, sondern später auch im passenden Hexenshop als Währung dienen, Uhrensymbole, die Euch Extrazeit verschaffen und jede Menge Obst und Gemüsesorten. Sackt Ihr eine Frucht ein, taucht diese nach erfolgreichem Levelabschluß vor Eurer Hütte wieder auf und kann in den Zaubertopf gesteckt werden. Um einen Zauber zu brauen, gehören immer zwei Obst- und Gemüseteile in den Topf. Je nach vegetarischer Kombination (Banane und Kartoffel), bekommt Ihr Bonuspunkte, überspringt einen Level, erhaltet Extrasterne oder gelangt sogar in ein verstecktes Bonusspiel. Sind alle Welten Wabbitfrei, harrt ein Obermotz seiner Vernichtung, bevor's im nächst schwierigeren Level weitergeht. *mh*



Die Qual der Wahl: Genug zu tun für den Zauberer in *Wiz'n'Liz*



Analphabet: Wizzy auf der Suche nach dem Kaninchen des Monats

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Psygnosis
AMIGA 82%
Grafik: 72% Sound: 80%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: –
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Mega Drive

Frau Bratbeckers Rache



Wenn das Mario wüßte – Alfred eifert dem großen Vorbild nach

Alfred Chicken

Da schwillt jedem Hahn der Kamm: Die gefürchteten Meka-Hühner kidnappten das noch in der Schale zitternde Billy Egg und dessen Eigelbbrüder. In den gestörten Hühnerhirnen der Mekas nehmen indessen andere Pläne Gestalt an. Denn bevor Billy jemals einen Regenwurm aus der Erde ziehen wird, soll er in einer Brutmaschine für Cloningexperimente herhalten. Neben dem Eierkörbchen, in dem Billy und seine Brüder still vor sich hin brüten, ließen die Mekas Floella mitgehen. Das zarte Pflänzchen hatte gerade eine schwere Knospung hinter sich und wurde von den Mekas aller Wurzeln beraubt. Die allerletzte Hoffnung der Entführten ist ihr langjähriger Freund und Sporenträger *Alfred Chicken*.

Mit den bescheidenen Mitteln eines Hahnes macht sich Alfred auf den Weg, um die zarte Floella und Billy wieder unter Dach und Fach zu bringen. Drei Dinge machen Alfred zu einem echten Hahn: Sein stolzer Gang, der Luftschwung (den Alfred benutzt, um Gegner aus dem Feld zu stoßen) und das fachgerechte Picken (um Schalter zu betätigen). Mit diesen drei maskulinen Eigenschaften macht sich Alfred auf eine Reise durch 11 lange und gefährliche Level.

Eine ganze Horde feindlicher Gegner versuchen Alfreds Siegeszug zu bremsen: Da sind Mino, ein motorgetriebener Wal, die so harmlos dreinschauende Schnecke Byron, der Bomben spuckende "Jack in a Bomb" und die Todeswand, die den springenden Kampfhahn vom rechten Weg abbringen wollen. Mit verschiedenen Extras kann Alfred sein beträchtlich gefährdetes Hühnerleben verlängern. Nach 60 eingesammelten Diamanten oder 100 eingesammelten Bonus-Chips darf sich der gefederte Hauptheld über ein neues Leben freuen. Bevor Alfred mit den Meka Chickens ein Hühnchen rupft, muß er seinen ganzen Hahnenverstand zusammenkratzen, um allerlei Rätsel zu knacken. Dutzende von Schaltern müssen betätigt werden, um versteckte Steine ans Tageslicht zu holen, die den Weg in die Dekkengefilde der Level ermöglichen. Den furchtsam anzusehenden Grim-Blocker kann Alfred nur überwinden, wenn er eine Lenkmine in dessen Richtung steuert. Doch bevor Ihr durch den rettenden Ausgang schlüpft, müssen erst alle Luftballons des Levels gelöst werden. Der letzte Ballon liftet Alfred in eine Spezial-Stage, in der sich der Hahn in ein Raumschiff verwandelt und in der Vertikalen um Punkte pickt. Hat *Alfred Chicken* auch dies gemeistert, wird er noch einmal kräftig belohnt. *cd*

In der Vertikalen geht's rund

na ja

Selbst nach mehrmaligen Hinschauen reibt man sich verwundert die Augen: Hat Mario etwa Latzhose, Kappe und Gesichtsmaske abgelegt und stromert jetzt als verkappter Hahn durch die Gänge? Ob Diamanten, Bonuspunkte oder Schalter *Alfred Chicken* ließ sich kräftig von Jump'n'Run-King Mario inspirieren. Da der Ideenklau in letzter Zeit sehr in Mode gekommen ist, man denke an *Simon the Sorcerer* oder *Dracula,* sollte dies nicht mißmutig stimmen. Viel schlimmer ist das Tempo, in dem Alfred über den Monitor wackelt: Selbst auf einem schnellen Amiga hat man das Gefühl, daß der Hahn gleich reif für den Turbogrill ist. Fast ein Programmierwunder bei der Großplattenbauweise, aus dem die Level zusammengesetzt wurden. Auch musikalisch fristet *Alfred Chicken* ein eher tristes Leben. Die nach zwei Takten nervende Hintergrundmusik und die schlaffen Samples sind wahrlich nicht das Gelbe vom Ei. Sogar der Niedlichkeitsfaktor hält sich bei Alfred in Grenzen – ein dummes rotes Huhn ist nicht jedermanns Sache.



Vereinigte Hähne Europas: Chicken wird in höhere Sphären gehoben



Genre: Geschicklicheit
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Mindscape

AMIGA 46%

Grafik: 52% Sound: 54%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: Turbokarten
Geplant für: –

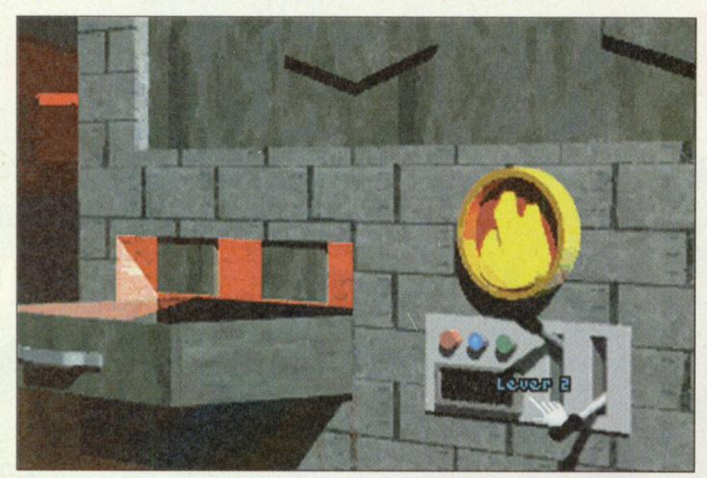






Vom Verband der deutschen Eiergroßhändler zum Spiel des Jahres gewählt: Alfred Chicken beim Schalten, Angreifen und bei der Regeneration

They never come back



Viel Mord mit Zork: Wer den falschen Hebel drückt, beißt ins Gras

Return to Zork

Textadventures sind längst zu Nischenprogrammen für unverbesserliche Nostalgiker und Alt-Fans geworden. Eine goldene Nase, wie in den seeligen Tagen der Computerfrühzeit, verdient man sich heute nicht mehr. Schmerzliche Erfahrungen, die man auch bei Infocom machen mußte, einstmals sicherer Garant für höchstmögliche Textunterhaltung. Die Zeiten sind vorbei, die Programme verstauben im Regal und Infocom ist abgewickelt. Der Lizenz-Nachlaßverwalter Activision hat es bisher nur auf zwei dicke Compilations und das glück- und witzlose *Leather Goddesses of Phobos II* gebracht. Vom leicht schlüpfrigen Esprit des ersten Teils blieb nicht die Spur, aus Meretzkys Kabinettstückchen wurde ein wenig gehaltvolles Grafik-Adventure mit verklemmter Schmuddelerotik. Um diese Erfahrung reicher, plant man nun das glorreiche Comeback eines anderen großen Infocom Erfolges. – Der *Zork*-Fantasy-Serie von Dave Lebling und Brian Moriarty.

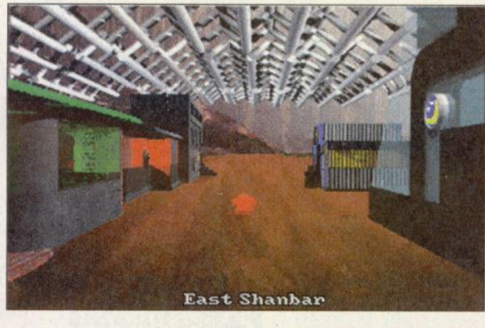
Return to Zork hat mit den fünf Vorgängern nur noch den Ort der Handlung gemein. – Das Königreich von Quendor und das Underground Empire, in dem wir den Oberbösewicht Morphius zur Strecke bringen müssen. Vorbei die Zeiten, als wir mühsam und kreativ unsere Befehle in die Tastatur klopften, heute arbeitet der Zorkologe nur mit der Maus. Das Land wird aus der Perspektive des unsichtbaren Spielers gezeigt. Wechseln wir den Standort, erscheint eine neue Grafik, die zum Teil animiert ist. Alle Gespräche mit den Figuren im Spiel laufen fast automatisch ab. Insgesamt hat Activision über eine Stunde englischen Dialog in dem Programm untergebracht.

Gesprächsbereit: Welcher Stimmung sind wir heute?

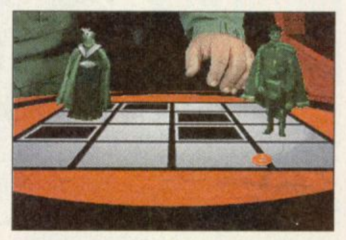
Will man direkt in die Handlung eingreifen, genügt ein Klick mit der Maus und ein jeweils der Situation angepaßtes Menü erscheint an passender Stelle auf dem Bildschirm. Wir können mit Gegenständen hantieren, verdächtige Stellen genauer unter die Lupe nehmen oder Gestalten im Spiel zu einem Schwätzchen animieren. Kommt es zum Gespräch, können wir nur bestimmen, ob unser Held freundlich, aggressiv oder neutral auftritt. Zusätzlich stellen wir Fragen nach bestimmten Gegenständen. Das Programm entscheidet, welche akustischen Antworten wir bekommen. Um uns die Orientierung im Spiel etwas zu erleichtern, transportieren wir einen Rekorder durch die Gegend, auf dem wir alle Dialoge speichern können, eine Kamera, die Schwarzweiß-Grabs der Orte und Personen fabriziert und eine magische Kugel, inklusive Hausgeist. Dieser Flaschenteufel gibt auf Befehl oder freiwillig mehr oder minder hilfreiche Kommentare zur Lage. *vw*




Aus der Traum! Wer hoffte, daß *Return to Zork* auch nur im entferntesten den Zauber der legendären Lieblings-Textadventure-Vorlage rüberbringt, sollte sich umgehend im Underground Empire einmauern lassen und bitterlich um die Flathead-Dynasty weinen. Esprit und Humor der genialen Vorlagen wurden durch spießige Rätsel mit Lachbart (Marke: Wir saufen den Dorftrottel unter den Tisch) ersetzt. Spannung wird vornehmlich durch unglaubwürdige Lebensgefahr aufgebaut. Bevor man einen Gegenstand berührt, unbedingt abspeichern, er könnte vergiftet sein, explodieren oder uns ins Gesicht springen – wie originell. Zwei, drei Mal ist das Ableben ganz witzig, danach wirds zur nervenden Dauertortur. Activision hat aus gutem Grund einen Voice-Recorder eingebaut: Die Figuren nuscheln in einem dermaßen üblen Slang, daß selbst eilends von uns herbeigeschaffte "Native-Speaker" ihre liebe Not hatten und erst nach Dauerbeschallung hinter den Sinn der Botschaften kamen. – Sehr gute Englischkenntnisse sind also dringend zu empfehlen oder besser gleich auf die deutsche Version warten. Wo die Konkurrenz mit einer Handvoll Steuer-Icons oder Reizwörtern auskommt, bietet *Return to Zork* für jeden Gegenstand einen unbekömmlichen Icon-Salat, der zum Spielfluß wenig beiträgt. Über die Grafik darf man streiten. – Alle Figuren sind konsequent digitalisiert und werden auch recht nett animiert. Die Hintergrundbilder und Kulissen dagegen sind im schlimmsten Fall schäbig, im besten Fall belanglos. Fazit: Die ersten drei Zork-Teile besorgen und Activisions Multimedia-Schmonzette ganz schnell in den Cyberspace schießen.



Hübsch-häßlich: So sieht also das Underground Empire aus

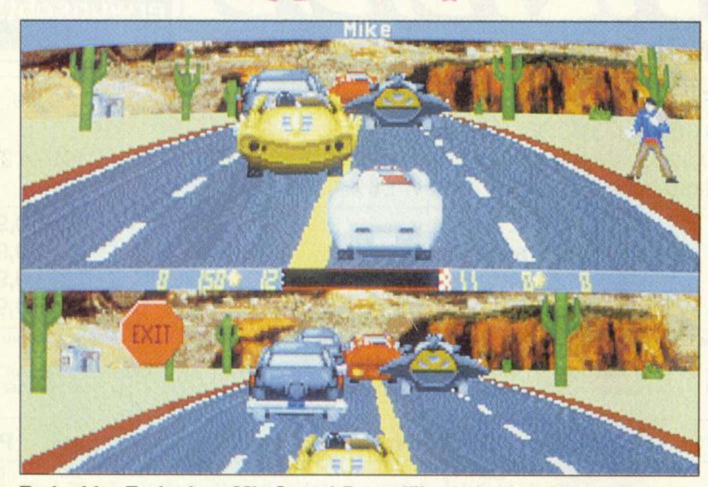

Kein Doubble-Fanucci, aber immerhin ein Denkspiel.

Genre: Adventure
Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Activision

CD-ROM 53%

Grafik: 56% Sound: 75%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, 1MB auf Festplatte
Unterstützt: Roland, Adlib, Maus
Geplant für: Disketten-Version

Bleib stehen

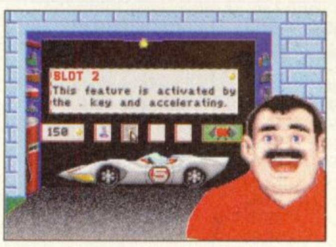


Turbo hin, Turbo her: Mit *Speed Racer* fährt keiner mehr

Speed Racer

Der regelmäßige TV-Konsument kennt sich aus (und da behaupte nochmal einer, daß Fernsehen nicht bildet): Mit dem Ohrwurmjingle "Go' Speed Racer' Go!" flimmert samstags bei RTL der Kult-Comic *Speed Racer* über die Mattscheibe. In deutschen Landen läuft allerdings ein frischgezeichnetes Remake, in Amerika läuft seit 1967 meistens die Originalserie. Im Prinzip ist *Speed Racer* nichts anderes als die fernöstliche Version des Frankorasers Michel Valiant. Speeds Flitzer, der Mach 5 (oder alternativ der Shooting Star), hat mehr Extras eingebaut als James Bonds berühmter Austin Martin: Mit der nitrogetriebenen, dank Sprungfedern hüpfenden und extrem stark gepanzerten High-Tech-Schleuder liefert sich Speed im Computerspiel wie im Comic Rennduelle mit einer ganzen Schar fieser Bösewichter. Bevor Ihr gegen so illustre Gangster wie Captain Terror, Snake Oiler oder die Assasins auf einer von sechs verschiedenen, dem Comic entlehnten, Strecken antretet, könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr lieber allein oder mit einem Kumpel über die hindernisreichen Pisten holpert. Das freundschaftliche Duell findet wahlweise am gleichen Computer oder via Modem oder Linkkabel an zwei Rechnern statt. Habt Ihr im Solo-Modus den kompletten Bildschirm für Euch ganz alleine, müßt Ihr im Duett mit einem Splittscreen auskommen.

Neben so "normalen" Instrumenten wie Drehzahlmesser und Tachometer bietet Speeds Mach 5 ein paar zusätzliche Anzeigen. Highlight des Mach-5-Cockpits ist ein eingebauter Fernsehschirm, auf dem Speeds Freundin, Bruderherz oder Papa Speed Kommentare (Fahr schneller Speed!) zum Spielverlauf geben. Mit dem errasten Preisgeld – nur wenn Ihr einen der ersten drei Plätze belegt, gibt's Kohle – könnt Ihr den Mach 5 vor dem nächsten Rennen in der *Speed Racer*-Box mit fetteren Extras (mehr Nitro, mehr Sprungkraft, mehr Panzerung) entsprechend aufmotzen. *mh*



Schraubenzauber: Nach dem Rennen kramt Papa Speed in der Extrakiste

na ja

Der Comicfilm *Speed Racer* hat angeblich 40 Millionen Fans, nach diesem Spiel dürften es sicherlich ein paar weniger sein. Wo die Zeichentrickvorlage noch durch Witz, technische Finessen und furioses Tempo glänzt, tritt der Computerspiel-Speed gehörig auf die Bremsen. Der Mach V eiert über die kurvenreichen Strecken wie ein Trabant mit vier Platten. Ein rechtzeitiges Ausweichen von Mitfahrern oder flottes Umkurven von Hindernissen ist kaum möglich, weil der digitale Flitzer zwar einen Nitroturbo, aber scheinbar keine Servolenkung hat. Die Idee mit dem preisgeldgestärkten Aufrüsten des Wagens verliert seine motivierende Wirkung dadurch, daß die Kiste mit mehr und überflüssigen Extras noch unkontrollierbarer wird. Ich schaue mir auf alle Fälle lieber den unterhaltsamen Comic noch ein paarmal im Fernsehen an und lasse den schedderigen Computer-Mach V in der Garage verstauben.

Welchen Spiel-Modus hätten's denn gern?



Zweimal volltanken bitte: Im Duett wird der Bildschirm geteilt

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 43%

Grafik: 58% Sound: 62%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, 3 MB RAM, 7 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib, Joystick, Maus
Geplant für: –

FIRST SAMURAI

POWER GAMES

KEMCO
LICENSED BY Nintendo
SUPER NINTENDO
PAL VERSION

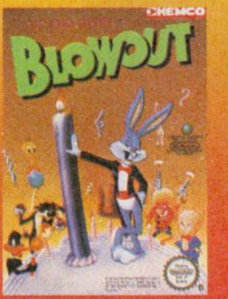
Der Retter naht durch den Tunnel der Zeit

Böse Dämonen beherrschen die Welt. „Makyo Jin", der schlimmste von allen, scheint unbesiegbar... Doch der Legende nach gibt es da einen, der ihn überwinden kann: der Erste Samurai. Tritt mit ihm die Reise durch die Zeit an, die euch zusammen vom Altertum bis in die Zukunft führt, und kämpfe mit ihm für Freiheit und Frieden für die ganze Welt.













GAME BOY

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM



Motorschall und Reifenknall

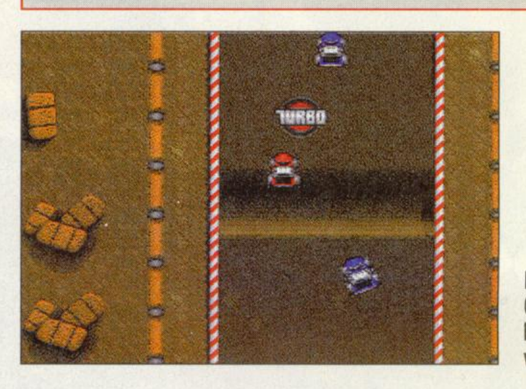


It's your turn: Wählt die Gegner und die Strecke

geht so

Der Blick aus der Vogelperspektive auf ein kleines Auto ist für mich nicht gerade das, was ich von einem Autorennen erwarte. Daß sich Computerspielentwickler schon vor einigen Jahren den Kopf mit dieser Idee zerbrachen, scheinen die Jungs um Martyn Brown schlicht vergessen zu haben. Denn wahre Innovationen, die *Overdrive* aus dem Rest der Vogelperspektiven-Rennspiele herausragen lassen, dürfen wir mit der Lupe suchen. Langweiliges Rundendrehen, hier und da den Kollegen von der Piste schubsen und nebenbei Turbopfeile zu suchen, ist nicht gerade das, was heutzutage unter "spannende Computerunterhaltung" fällt. Wenn schon realitätsarm, dann sollte diese wenigstens dick aufgetragen sein: So dürfen wir zwar während der Fahrt unseren Wagen tunen, aber ein paar durchschlagende *Super-Cars*-Raketen oder Shops, die Super-Turbo-Prop-Motoren mit doppeltgemufftem Hinterziehungstapezierer anbieten, gehen dem verwöhnten Umweltverschmutzer ab. Einzig die Grafik läßt die Professionalität des Entwicklungsteams erahnen. Alles in allem ist *Overdrive* höchstens für alleinstehende Autonarren empfehlenswert, denn für den an sich billigen Zwei-Spieler-Modus wird unsinnigerweise ein zweiter Amiga benötigt.





Berg und Tal: Off-Road-Freunde können sich hier wohl fühlen

Wenn Herr Otto das gewußt hätte: Autorennen ohne seinen Explosionsmotor, der heute in jedem guten Sportwagen steckt. Team 17, uns allen ein Begriff dank *Alien Breed* und *Superfrog*, versucht sich in diesem Genre, ganz ohne störenden Abgase. Mit ihrem *Overdrive* fahren sie in der Schiene des schon in die Jahre gekommenen *Super Cars* von Gremlin.

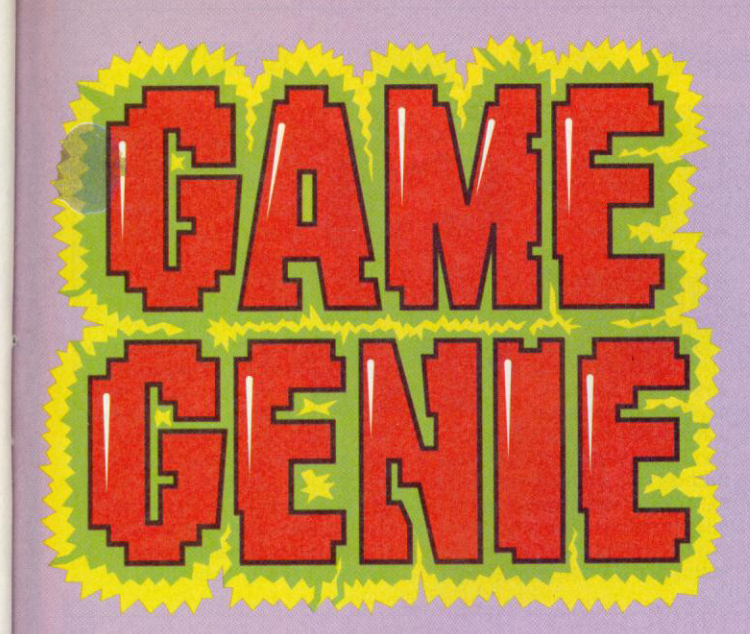
Zu Beginn erwartet Euch das obligatorische Optionsmenü, in dem Ihr sowohl Spielmodus als auch Art der Steuerung einstellen könnt. Habt Ihr Euch auch für eines von vier Turbovehikeln entschieden, geht's auf die Piste. Ob Ihr dabei die Reifen auf der Grand Prix-Strecke pfeifen laßt oder auf dem etwas einfacheren City Parcours um die Kurven schießt, liegt ebenfalls allein an Euch. Um einiges anspruchsvoller kommen die vereiste Rennstrecke, die Off-Road- oder die Wüstenbahn daher. In den Rennen blickt Ihr in die Augen von zwei erbitterten Computergegnern oder in die eines ahnungslosen Kumpels – Nullmodemkabel vorausgesetzt. Die Eigenschaften der acht Computerfahrer reichen von beschaulich, über schnell bis waghalsig. Den achten Fahrer, mit dem vielversprechendem Namen "??????", erreicht Ihr nur, wenn Ihr bis ins Finale vorfahrt.

Jetzt laßt Ihr endlich die Reifen rauchen. Im Qualifikationsrennen habt Ihr die Chance, Euch auf die Pole-Position zu kämpfen. Fahrt Ihr das Hauptrennen dürfen Schraubenschlüssel, Reifen und Benzinkanister aufgeklaubt werden, die Eure Fahrzeugeigenschaften verbessern. Rast Ihr über eine Turborampe, wird Euer Wagen gehörig beschleunigt. Wer nicht aufpaßt, kracht dabei gegen Leitplanken oder schleudert über die Fahrbahn.

Overdrive kann wahlweise mit Joystick, Logic Freewheel, einem analogen Steuerrad oder dem Mega-Drive-Joypad gesteuert werden. *kn*

Frostige Zeiten: Auf dem Eis-Parcours kommt Ihr flugs ins Schleudern

Genre: Rennspiel	
Hersteller: Team 17	
Zirka-Preis: 80 Mark	
Testmuster: Team 17	
AMIGA	**45%**
Grafik: 34%	Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: mehr Speicher, Sega Joypad, Logic Freewheel, Null Modem	
Geplant für: –	











EXTRA POWER

Für viele Videospiele

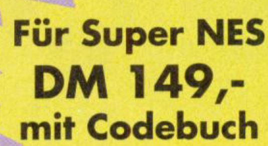
Mit Game Genie kannst Du:

- In jeden Level einsteigen
- Unendliche Leben haben
- Höher und weiter springen
- Mehr oder weniger Energie bekommen, und vieles mehr.

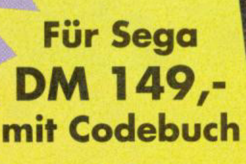
Game Genie hat Codebücher mit mehr als tausend Codes für mehr als hundert Games.
Man kann eigene Codes entwickeln.

Erhältlich in Spielwarengeschäften und Kaufhäusern.

Für NES
DM 49,-
mit Codebuch



Für Super NES
DM 149,-
mit Codebuch



Für Sega
DM 149,-
mit Codebuch



Für Game Boy
DM 99,-
mit Codebuch



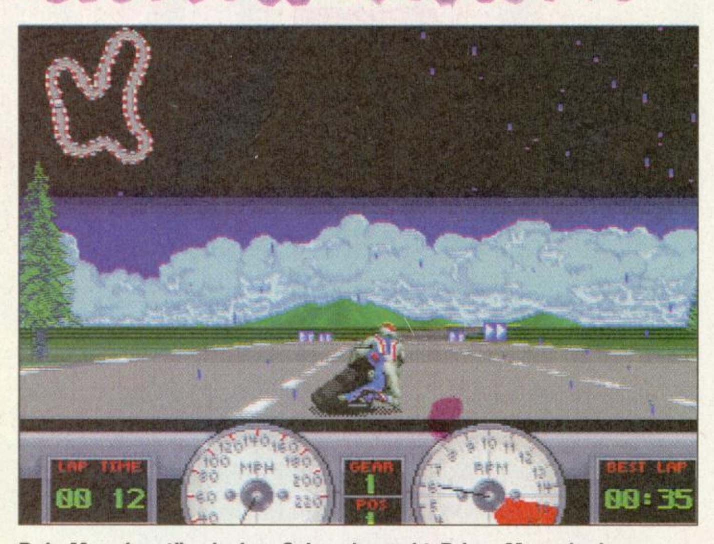


Otto Simon



Junkersdorfer Weg 28, 50226 Frechen, Telefon 02234 - 54051, Telefax 02234 - 271190

Ausgepufft



Rain Man: Im stürmischen Schweden geht *Prime Mover* baden

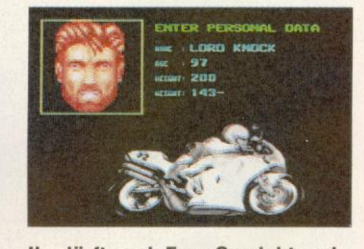
Das hätte ich Psygnosis nicht zugetraut: *Prime Mover* entpuppt sich nach einigen Anspielminuten als wirklich gelungenes Rennspiel und paßt bestens in langweilige Sonntagnachmittage. Zu dieser Tageszeit fallen uns andere Spielgenres gewohntermaßen schwer: Bei Adventures, Rollen- und Strategiespielen müssen wir nachdenken – am Sonntagnachmittag? Bei Actionspielen sollten gute Reaktionen her – am Sonntagnachmittag? Da noch niemand das "Computerspiel light" erfunden hat, sollte jeder Amiga-Besitzer am Sonntagnachmittag zu *Prime Mover* greifen. Die Rennerei steuert sich brillant, ist nicht allzu schwer und bar von jeglichem Drumherum. Kein Bike-Tuning, kein Optionswust – Gas geben und gewinnen, heißt die Devise. Der korrekte Sound und die schnelle, wenn auch etwas objektarme 3-D-Grafik verwöhnen zusätzlich. So mögen anspruchsvolle Raser enttäuscht sein, aber alle anderen können nichts Besseres finden… für den Sonntagnachmittag.

Eine der fünf anwählbaren Maschinen: Gute Beschleunigung, aber geringe Endgeschwindigkeit

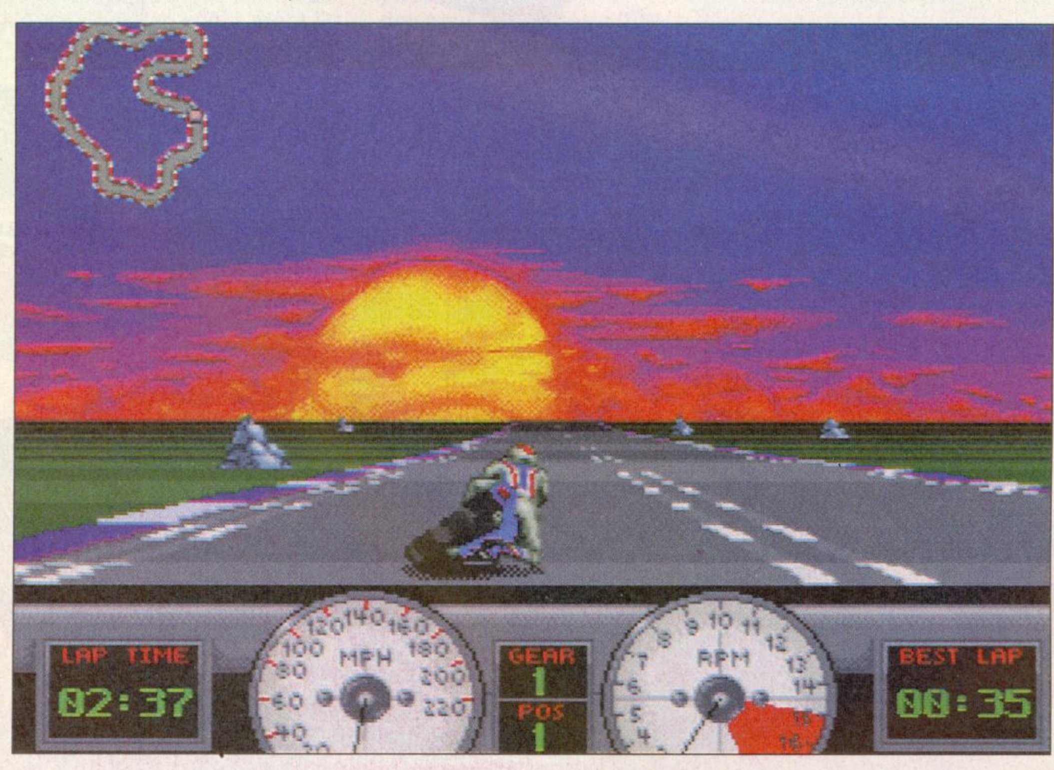
Prime Mover

Wer erinnert sich nicht an die guten alten Zeiten, in denen wir mit unserer *RVF Honda* über die Strecken dieser Welt gebrettert sind. Microstyles Klassiker wurde in den darauffolgenden Jahren von keiner Rennsimulation übertroffen – Thalions *No second Price* kam dem Original zwar nahe, konnte es im Wertungsgefecht jedoch auch nicht bezwingen. Psygnosis schickt dieser Tage das langerwartete *Prime Mover* ins Rennen, auf daß es *RVF Honda* übertrumpfen möge. Bevor Ihr den heißen Reifen allerdings auf die Piste legt, heißt es auswählen: Entweder startet Ihr im Practice-Modus und prägt Euch die Rennstrecken dieser Welt ein oder steigt direkt in die Grand-Prix-Saison ein. Eines von fünf Motorrädern, die sich in Geschwindigkeit und Beschleunigung unterscheiden, darf genauso ausgesucht werden, wie der Name Eures Fahrers inklusive dessen Alter, Größe und Gewicht. Auf Knopfdruck beamt Euch *Prime Mover* auf den Asphalt. Im nun folgenden Rennen habt Ihr Euch gegen sechs Computergegner zu behaupten. Per Joystick wird Gas gegeben, gebremst und zwischen den sechs Gängen hin- und hergeschaltet. Während des Rennens wird in der oberen linken Ecke die Übersicht der aktuellen Strecke eingeblendet. Eines Eurer Augen sollte diese immer aufs Korn nehmen, denn in *Prime Mover* ist es von essentieller Bedeutung, Kurven korrekt anzufahren. Je nach Plazierung erhaltet Ihr WM-Punkte.

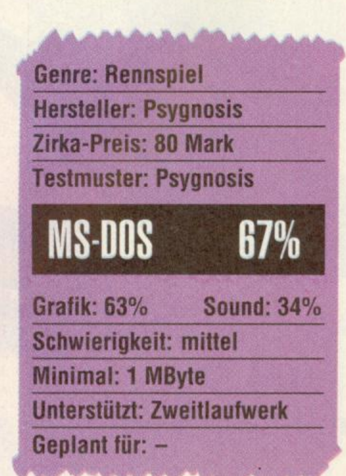
Spielstände, Rundenrekorde und Highscores dürfen übrigens jederzeit abgespeichert werden. *kn*



Ihr dürft auch Euer Gewicht und die gewünschte Größe angeben



Tequila Sunrise: Auch in Südamerika geht die Sonne auf

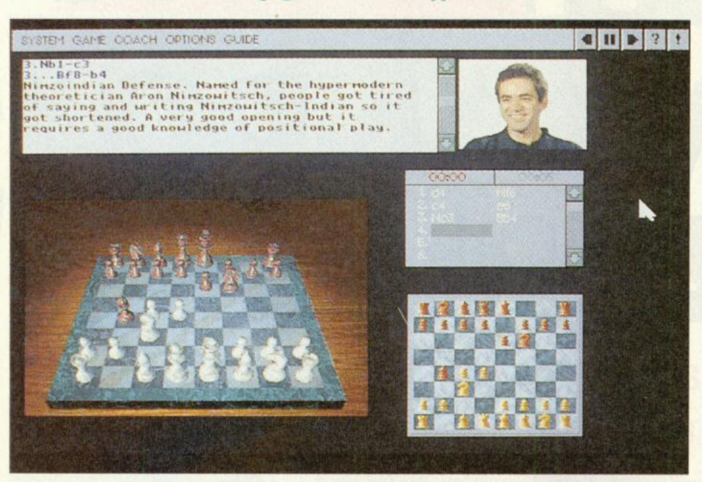


Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Psygnosis

MS-DOS 67%

Grafik: 63% Sound: 34%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –

Damenkränzchen



Lächelnd plant Garry Kasparov die nächste Falle für meinen König

Gambit

Garry Kasparov's

Capstones *Terminator 2 Chess Wars*, Spectrum Holobytes *Chess Maniac 5 Billion And 1* und Mindscapes *Star Wars Chess* – das Spiel der Könige wird von den Softwarefirmen zum Kasperltheather umfunktioniert. Seriöse Schachspieler ertrinken in dieser Flutwelle aus unseriösen *Battle Chess*-Plagitaten. In Zusammenarbeit mit dem amtierenden Schachweltmeister Garry Kasparov wirft Electronic Arts einen Rettungsring: *Garry Kasparov's Gambit* soll Profis und Neulinge gleichermaßen ansprechen. Die erstgenannte Gruppe wird durch viele Optionen an das virtuelle Rasterbrett gelockt: Verschiedene Ansichten in verschiedenen Größen (2D oder 3D), flexible Anzeigen, unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und verschieden starke Computergegner (vom Neandertaler, über Julius Cäsar bis zum Meister selbst), Errechnung der Spielstärke (den sogenannten ELO-Wert) und viel Wissen über historische Partien fanden in *Garry Kasparov's Gambit* eine Zuflucht. Aber besonders die zweite Gruppe der ambitionierten Amateure lag Kasparov am Herzen – für sie spielt der Weltmeister den Lehrmeister und leistet Entwicklungshilfe: In einem kleinen Fenster kommentiert ein digitalisierter und animierter Kasparov Eure Spielzüge, informiert über Historisches und versorgt Euch mit Tips, wie zum Beispiel "Move the pawn". Reicht Euch diese Information nicht (gibt ja schließlich mehrere Bauern), läßt sich Kasparov nicht zweimal bitten und zeigt Euch genau an, welche Figur er wohin bewegen würde. Die geheimen Tricks des Garry Kasparov sind nur die eine Seite der Medaille – die andere noch weitaus angenehmer: Bei einigen Zügen klopft Euch Garry symbolisch auf die Schulter, indem er sagt "Mir wäre nichts Besseres eingefallen" – wenn das nichts ist. *js*



Marmor, Stein und Eisen bricht – nur unser Schachbrett nicht

geht so

In der Redaktion sind versierte Schachspieler so häufig wie Niederlagen von Garry Kasparov. Ich zumindest würde für jedes *Mario*-Modul meine Dame opfern und denke bei Begriffen wie "Läufer" oder "Springer" eher an die Olympiade als an Schach. Trotzdem weckte *Garry Kasparov's Gambit* meine Neugier – die stilvolle hochauflösende Grafik, die kleinen Videosequenzen und nicht zuletzt die Patenschaft des Schachweltmeisters ließen auf ein neues Referenzprogramm für Schachliebhaber hoffen. Allerdings wurde ich etwas stutzig, als *Gambit* meinen ELO-Wert errechnete und mich zwischen Kasparov und Einstein plazierte – und das, nachdem ich nach fünf Zügen vom Computer geschlagen wurde (absichtlich, versteht sich). Außerdem sind Kasparovs Video-Kommentare stereotyp und nicht sonderlich informativ. Hingegen könnte für geduldige und lernwillige Schachfreunde *Gambit* die Partie des Lebens werden. Ich persönlich greife lieber zu Software Toolworks spielstarkem Klassiker *Chess Master* oder zu Interplays Schaukampfparade *Battle Chess 4000*. Erstgenanntes ist unkomplizierter, letzteres unterhaltsamer.



Die heutige Partie wird auf einem Holzbrett ausgetragen

Garry Kasparov...

...wurde am 13. April 1963 in Baku in der ehemaligen Sowietunion geboren und ist der 13. Schachweltmeister. Bereits im Alter von vier Jahren las Garry die Tageszeitung und grübelte mit seinem Vater über die Schachprobleme in der Rätselecke der Zeitung. Nach aufsehenerregenden Siegen in Rußland löste Kasparov 1985 in einem legendären Schachmarathon-Weltmeister Anatoly Karpov ab. Zur Zeit gibt es zwei Konkurrenten: Nigel Short (der erste nicht-russische Titelanwärter seit Bobby Fisher) und das ungarische Jungtalent Judith Polgar – sie hat bereits Altmeister Boris Spassky besiegt.

Genre: Strategie	
Hersteller: Electronic Arts	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Electronic Arts	
MS-DOS	**63%**
Grafik: 62%	**Sound: 52%**
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte, VGA, Maus, Festplatte 11 MByte	
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Super VGA	
Geplant für: –	

T DAS JACK T. LADD?

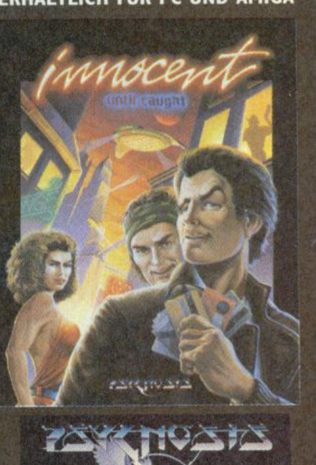
Heute früh eingegangene Informationen lassen vermuten, daß der berüchtigte Schuldner Jack T. Ladd, der vom Interstellaren Einkommensverminderungsdienst gefahndet wird, tatsächlich entkommen ist.

Dieses von dem eifrigen Hobbyfotografen und Modelleisenbahner Wilbour A. Pratt geknipste Foto zeigt einen Mann, mutmaßlich Jack T. Ladd, beim Verlassen des bekannten Nachtclubs "Vagabunden". Als beliebter Treffpunkt von Bandenbossen und Filmsternchen ist dieser Club das Herz der Hauptstadt und dafür bekannt, die teuersten Drinks im ganzen Universum zu servieren. Der Schnappschuß wurde um 3 Uhr in der Früh gemacht. Die Blondine am Arm des Verdächtigen ist vermutlich eine gewisse Mlle. Fifi LaMour, eine talentierte junge Schauspielerin und exotische Tänzerin.

Ein Sprecher des IEVD meinte: "Wenn dies tatsächlich der Mann ist, den wir suchen, möchte ich gern wissen, wieviel er an der Bar gelassen hat, denn rechtlich gehört die Summe uns." Den Fahndungsbehörden liefert dieses Foto wertvolle Hinweise auf Jack T. Ladd, der bewiesenermaßen bereits drei Planeten, eine Wolkenstadt und mindestens vier Bars einen Besuch abgestattet hat. Meldungen über den Verbleib des Gesuchten sind an das lokale Steueramt zu richten.



ERHÄLTLICH FÜR PC UND AMIGA

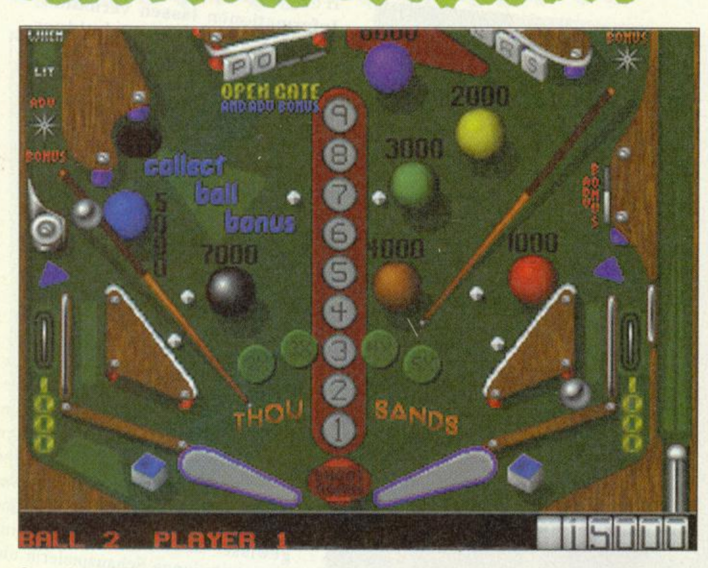




NWEIS DER VEREINIGTEN AATEN VON PSYGNOSIS

ung: Jack T. Ladd ist mit 10 MB Daten, herausragender Spielbarkeit stischer 8-Achsenbewegung, SmuttiText™, CensoRound™, CyniPlay™. In lick auf moralische und geistige Gesundheit wird von einer nähere gnung dringlichst gewarnt.

Ausgeflippt

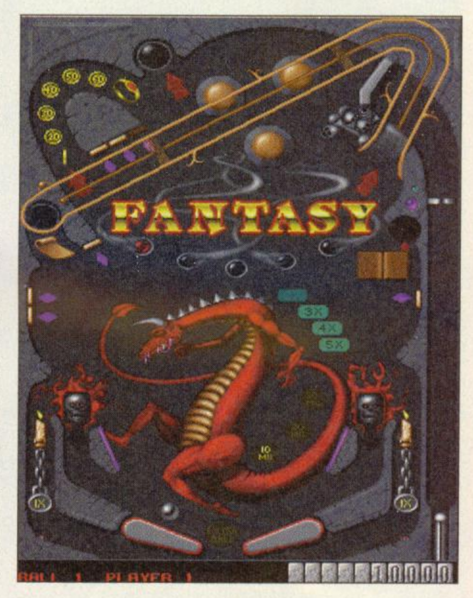


Snooker: Mit drei Bällen läßt sichs leicht schnellen

Silverball

Der Flippernotstand auf PCs gehört wohl endgültig der Vergangenheit an. Neueste Errungenschaft in der PC-Flippergilde ist *Silverball*. Diesmal sind es die Jungs von Epic Megagames, die ihr Programmierkönnen um die kleine stählerne Kugel bewiesen. Das legendäre *Pinball Fantasies* war auch hier wohl einer der Auslöser, um sich an *Silverball* zu wagen. Wie im Klassiker, wird die Schlacht um die kleine Kugel auf vier Tischen ausgetragen. Jeder Tisch steht unter einer eigenen Thematik und kann mit anderer Grafik, Musik und Spielelementen aufwarten. Fantasievolle Namen wie "Fantasy", "Blood", "Snooker Champ" oder "Odyssee" lassen schon einmal zaghaft anklingen, was Euch an den einzelnen Tischen erwartet. Ebenfalls wie im großen Vorbild werden die überbildschirmgroßen Flippertische vertikal gescrollt. Auf spielhallenuntypische Elemente verzichteten die Jungs von Epic wohlweislich und setzten ihr Hauptaugenmerk auf pure Flipper-Action.

Ganz im Zeichen von Blitz und Donner wurde "Fantasy" gehalten. Der Flipper kann als einziger mit einer punkteträchtigen Schleife, in der sich Münzen verstecken, aufwarten. Der zweite Tisch ist echten Horrorfans gewidmet. Außer monströse Monster zu killen, sollte es Euch gelingen, ein Wort aus verschiedenen Elementen zusammenzubauen. Der Snooker-Tisch steht ganz im Zeichen des Billards: Dabei sind nicht nur Kunststöße gefragt, sondern mit einigen Tricks und Kniffen besteht die Option, mehrere Kugeln gleichzeitig aufs Parkett zu holen und über einen dritten Flipperarm die Kugel mehrere Kreise im oberen Bereich drehen zu lassen. Bleibt "Odyssee" – nicht zu Unrecht nach der Irrfahrt des griechischen Sagen-Seefahrers benannt. Denn der Flipper protzt nicht nur mit dem schnaufenden Halbgott Atlas, sondern entfaltet seine spielerischen Geheimnisse erst nach längerer Spieldauer. Neben den verschiedenen Sonderfunktionen kann auf allen Flippern mit der Leertaste "getiltet", also Eurem Flipper ein digitaler Rempler versetzt werden. Richtig in Schwung kommen die Punkte erst, nachdem eine der Sonderoptionen in Gang gebracht wurde. Dann werdet Ihr an Ort und Stelle mit reichlicher Punkteausbeute belohnt. Gerade für Flipperfans ist die Speicheroption interessant, denn am echten Flipper läßt man zum Ärger nachfolgender Spieler ja auch gern einen eigenen Highscore zurück. Erreicht Ihr einen der drei *Silverball*-Highscores pro Tisch, könnt Ihr ein dreistelliges Kürzel hinterlassen, das automatisch abgespeichert wird. Hartgesottene Flipperfans können mit drei verschiedenen Winkeln experimentieren. Die Wirkung der Winkeländerung macht sich prompt in der Kugelgeschwindigkeit und damit im Schwierigkeitsgrad bemerkbar. *cd*



Der Fantasy-Tisch in ganzer Pracht: Der Flipper scrollt über zwei Bildschirme

Blutrünstig: Horrorfans können neben den Augen auch die Kugel rollen

geht so

Man kann sich kaum noch vor Flippern retten: Die *Pinball Fantasies*-Lawine rollt und ein Ende des Flippernachschubes ist noch nicht in Sicht. Daß dabei auch viel in die technische Hose gehen kann, bewies gerade Dynamix mit ihrer letzten Errungenschaft. Das Epic-Megagames-Team gab sich bei ihrer *Pinball Fantasies*-Version reichlich Mühe. In Sachen Grafik und Sound gibt es bei *Silverball* nicht viel zu meckern. Im Gegenteil, gerade die Musik kann mit hervorragenden Samples und Sounds den Flipperspieler auf seine Seite holen. Allerdings gilt dies nur für die Soundblaster Pro und die Gravis Ultrasound-Unterstützung. Steckt bei Euch "nur" eine 8-Bit-Soundblaster im Rechner, könnt Ihr schon mal ein Wattebällchen drehen. Die Grafik ist schnell und kann auch auf langsamen Rechnern, bei abgeschalteter Musik überzeugen. Blieben die Flippertische zu kritisieren, die zwar nett gezeichnet und musikalisch großartig untermalt werden, aber in der spielerischen Abwechslung nicht ganz hinter dem großen Vorbild hinterherkommen. Für Gravis Ultrasound-Käufer ist dies das Spiel, mit dem Freunde in Staunen versetzt werden können – ansonsten bleibt ein mittelprächtiger Flipper.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Epic Megagames
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 62%

Grafik: 67% **Sound:** 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 20 MHz, 2 MB auf Festplatte
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Gravis Ultrasound
Geplant für: –

MICKEY MOUSE

POWER GAMES

KEMCO™

GAME BOY

Nintendo

MICKEY MOUSE

© The Walt Disney Company

KEMCO

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

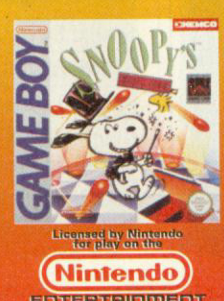
LICENSED BY Nintendo

Lizenzen: MICKEY MOUSE, © The Walt Disney Co.

Da beißt die Maus kein Kabel ab!

Minni ist vom Schloßherren von Arbaless, dem gehornten König, gefangengenommen worden. Klar, daß der sich nicht gerade freut, als Mickey Mouse sich auf den Weg macht, um Minni zu befreien. Verhelft Mickey auf seinem schwierigen Weg durch die 28 Level zum Happy-End!



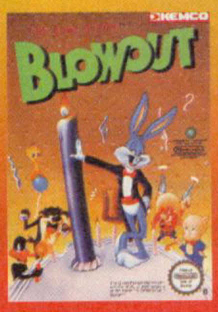


GAME BOY

Licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM







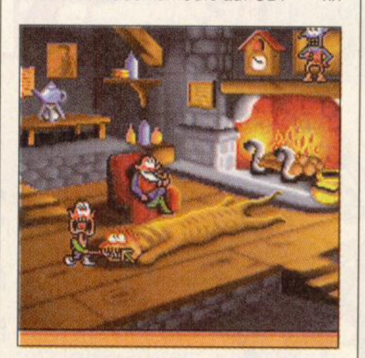




Gobliins 2

Man hat sich schon fast daran gewöhnt: Coktel Vision setzt ihre Produkte in schönster Regelmäßigkeit für CD-ROMs um. Dabei geben sich die Franzosen jedoch deutlich mehr Mühe, als jedweder anderer Hersteller: Die Produkte haben durchweg CD-Sound und Sprachausgabe. Nach *Inca* und *Gobliiins* kommt endlich *Gobliins 2* auf silbrigem Scheiblein angeflogen.

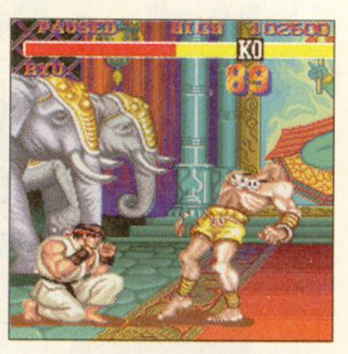
Spielerisch und grafisch hat sich zur Diskettenversion nichts geändert. Wieder steuert Ihr die beiden Helden Fingus und Winkle durch eine Rätselwelt, um einen entführten Prinz zu retten. Die zahlreichen Rätsel erstrecken sich im Gegensatz zum Vorgänger über mehrere Räume und verlangen die Koordination beider Charaktere. Die spielerische Qualitäten der CD-ROM-Variante werden dabei durch den tollen Sound gehörig aufgewertet. Alle auftretenden Charaktere im Spiel sprechen in feinstem Englisch, während im Hintergrund schönster CD-Sound düdelt. CD-ROMler, die das Original noch nicht besitzen, müssen zugreifen – es gibt keine bessere Knobelkomödie auf CD. *kn*



Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Coktel Vision

CD-ROM 75%

Grafik: 72% **Sound: 79%**
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er, 640 KByte, CD-ROM, VGA, Maus
Unterstützt: Adlib, Roland
Bereits erschienen: Amiga, MS-DOS



Streetfighter 2

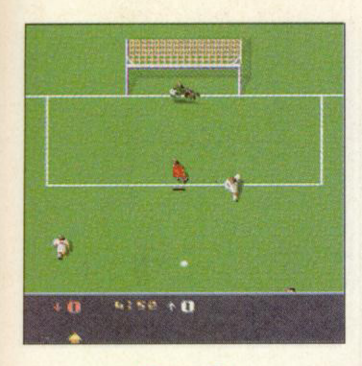
Es gibt Spiele, die vor der Umsetzungswut einiger Softwarefirmen verschont bleiben sollten. *Streetfighter 2* gehört zu dieser Sorte Spiel. Die spielerisch überzeugenden Konsolen-Varianten des Capcom-Automaten leiden fast zwangsläufig bei der Umsetzung auf Heimcomputer. Konnte schon die Amiga-Version nicht mit den Konsolenkollegen mithalten, schrammt die PC-Version verdächtig nah an der POWER-Gurke vorbei. Zwar ist die Grafik noch ganz ordentlich, aber die Kämpfer lassen sich nicht vernünftig zum Fight bewegen. Ob die ansich wieseflinke Chun Li, oder Turbotreter Ryu, ist dabei völlig egal: Die Reaktionszeit die die PC-Recken an den Tag legen, wird einer chinesischen Kung-Fu-Schnecke eher gerecht, als einem lichtschnellen Kampfsportmeister. Nur mit viel Glück lassen sich die Gegner aus dem Ring hämmern. Im Zweispielermodus verdoppelt sich gar die Qual – selbst der eingefleischteste *Streetfighter 2*-Fan wird beim Anblick dieser Fassung den Monitor mit einem Handkantenschlag ins Nirwana schicken. *mh*



Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: U.S. Gold

MS-DOS 19%

Grafik: 64% **Sound: 35%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286, VGA, Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Joystick
Bereits erschienen: SNES, Mega Drive, Amiga



Goal

Dino Dini liebt Fußball – computerisierte Fußballspieler lieben ihn. Sein verkapptes *Kick Off 3*, vor kurzem als *Goal* für den Amiga erschienen, darf nun auch auf PCs bestaunt werden. Auch hier hat sich spielerisch nichts geändert. Die gewohnte Optionsflut und ein Wust an Spielmodi erfreuen anfangs den begeisterten Fußballer. Ob Liga oder "Arcade-Challenge" gegen einen Kumpel – erlaubt ist, was gefällt.

Auf dem Spielfeld seht Ihr im Gegensatz zur Amiga-Variante nur einen kleinen Auschnitt des Spielfeldes von oben. Gesteuert wird *Goal* mit dem Joystick. Eventuell vorhandene Tastaturen oder Mäuse werden auf dem Rasen unverständlicherweise nicht akzeptiert. Auch grafisch bietet Dino Dini Unterdurchschnittliches: Die popligen Sprites erwecken den Eindruck, als seien sie durchgedreht worden und in der erhöhten Perspektive ist so gut wie nichts mehr zu erkennen. *Kick-Off*-Fans mit PCs am Schreibtisch sollten vorsichtig probespielen, alle anderen lassen die Finger von dieser mageren Umsetzung. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 48%

Grafik: 37% Sound: 55%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, VGA, Festplatte 1 MByte, Joystick
Unterstützt: Adlib, Soundblaster
Bereits erschienen: Amiga



Gateway 2

So ist das mit den Fortsetzungen, der größte Pfiff ist meistens weg. Nur wenige Großprogramme schaffen den Sprung über den vom ersten Teil gesetzten Wertungshorizont. Auch *Gateway 2* schafft diesen gewaltigen Satz nicht ganz, kann aber wenigstens die spielerischen Tugenden des ersten Teils wiederholen. Über das gewohnt mega-komfortable Benutzersystem muß man kaum einen Satz verlieren – zwischen Satzbaumenüs und Automapping-Funktion bleibt kein Wunsch des Textabenteurers unerfüllt. Allerlei spielerischer Firlefanz, Grafikzaubereien und edle Soundexzesse fesseln zusätzlich an die Tastatur.

Storytechnisch geht's im Gegensatz zum Vorgänger etwas bieder zur Sache. Im Grunde bietet man uns einen langweiligen Neuaufguß der gleichen Storylinie. Wer also den ersten Teil von *Gateway* bereits kennt, muß nicht unbedingt wieder zum Händler rennen. Potentielle Jungastronauten ohne einschlägige Weltraum-Erfahrung haben ab jetzt die Wahl zwischen beiden Programmen. *vw*



Genre: Textadventure
Hersteller: Legend
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 79%

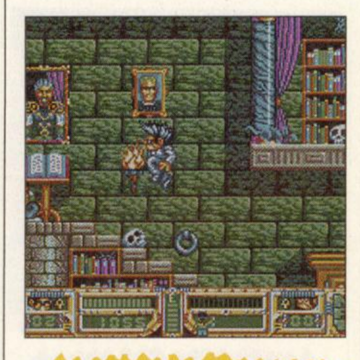
Grafik: 77% Sound: 80%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386/25 MHz, 640 KByte, Festplatte
Unterstützt: Adlib, Roland, Soundblaster
Erscheint für: –



Yo! Joe!

Joe und Nat sind jetzt auch auf dem PC in dem Jump'n'Run Spiel *Yo! Joe!* unterwegs. Sie können auch hier, wie beim Amiga, von zwei Spielern gesteuert werden.

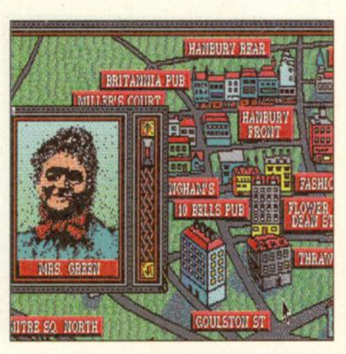
Die beiden Helden müssen sich auch am PC durch fünf Level kämpfen, in denen Zauberer, Skelette, Ratten und andere Lebendige und Untote die Lebenszeit verkürzen wollen. Ihr könnt Euch in den Labyrinthen mit den verschiedensten Waffen ausrüsten, um die Gegner zu vernichten. Durch die verschiedenen Verzweigungen in den Levels kommt so schnell keine Langeweile auf. Der Digi-Sound ist recht unterhaltsam. Als Besonderheit ist die Bauanleitung für einen D/A-Wandler zu werten. Einzig die manchmal etwas ruckelnde Grafik und die 630 KB freier Hauptspeicher für die Maximalkonfiguration trübt den Eindruck der Konvertierung von *Yo! Joe!*. Die Motivation belibt, dank der riesigen Levels, trotzdem nicht auf der Strecke. Fazit: *Yo! Joe!* ist ein niedliches Spiel, das einem Jump'n'Run-Fan durchaus Spaß machen kann. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Hudson Soft

MS-DOS 65%

Grafik: 60% Sound: 63%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286/10 MHz, VGA, 580 KB, Festplatte ca. 6 MB
Unterstützt: Soundblaster, Disney Sound Source
Bereits erschienen: Amiga



Jack the Ripper

Leider ist immer noch nicht geklärt, ob sich die Handlung des Spiels vom 7. bis 10. November 1888 dreht oder *Jack the Ripper* in dieser fraglichen Zeit programmiert wurde. Fakt ist, daß *Jack the Ripper* bereits seit drei Jahren in staubigen Schubladen desorientierten Kellerasseln als Windschutz diente, um uns jetzt von Mirage als brandneues Spiel untergejubelt zu werden. Die technische Aufmachung ist der Entstehungszeit angepaßt: Je nach Bestückung – EGA-Grafik, AdLib und immerhin schon Soundblaster-Unterstützung – wird die Verbrecherjagd zum wahren Horrortrip. Mittels "Try and Error" hangeln wir uns durch ein Pixelwirrwarr ("Sind's Gedärme oder ist's ein Gesicht?") und wissen dabei nie so recht, wo wir sind oder hin müssen. Über eine Karte steuert Ihr den Sherlock durch das kriminelle London und befaßt Euch mit auffälligen Verbrechen. Der gefaßte "Ripper" wird daran noch Spaß finden, Otto Normalspieler zerhexelt das Machwerk am besten gleich beim Händler in Einzelteile: Schlimmer geht's nimmer! *cd*



Genre: Adventure
Hersteller: Mirage
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Mirage

MS-DOS 25%

Grafik: 13% Sound: 35%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er. 640 KByte, CGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, EGA
Bereits erschienen: –



Alien 3

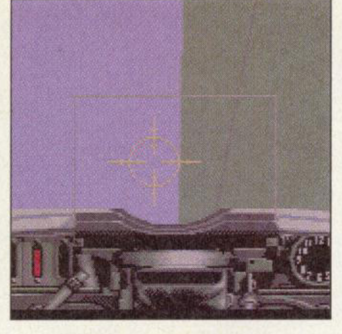
Um Lichtjahre verspätet trudelt endlich die Amiga-Version der Schleimerei *Alien 3* in deutschen Läden ein. Das Sequel zur Mega-Drive-Variante ist dieser dementsprechend ähnlich: Spielerisch wird genauso wenig geboten, wie auf Segas Konsole. Ihr wetzt mit Spacebraut Ripley durch die finsteren Gänge von Fiorina 161 und befreit eine vorgegebene Zahl eingeschleimter Genossen. Stellt sich Euch ein Alien in den Weg, benutzt Ihr eine von vier Waffen und es hat sich ausgeglibbert. Durch das Aufsammeln von Munition und Medipaks wird Ripley ständig von neuem angespornt, das unfair knappe Zeitlimit doch noch zu bewältigen. Spielerisch also nichts Neues, technisch jedoch einiges: Grafisch wurde unverständlicherweise kräftig abgespeckt und musikalisch geht's noch weiter unter die Gürtellinie. Entweder lauscht Ihr der nervigen Musik oder schaltet ein paar Soundeffekte an – beides zugleich geht dummerweise nicht. *Alien Freaks* dürfen sich die Ballerei in den Schrank stellen, alle anderen kaufen sich *Turrican 3*. *kn*



Genre: Action
Hersteller: Acclaim/Virgin
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Virgin

AMIGA 56%

Grafik: 53% Sound: 42%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte,
Unterstützt: –
Bereits erschienen: SNES, Mega Drive



Dogfight

Mit Bienenfleiß werkeln die englischen Microprose-Programmierer an Amiga-Versionen älterer Flugsimulationen. Neuster Streich ist die Amiga-Variante der Duell-Simulation *Dogfight*. Wahlweise fliegt Ihr in den sechs verschiedenen Einsatzgebieten vorgegebene Einsätze, oder liefert Euch in der Duelloption ein Gefecht mit einem Computergegner. Glücklicherweise bot schon die PC-Version von *Dogfight* nur spärliche Bodendetails. Dies kommt nun der Amiga-Variante zugute: Dank der relativ schmucklosen 3-D-Grafik klagt der Amiga-Pilot auch mit einem schwächerem Prozessor-Modell nur selten über Geschwindigkeitsprobleme. Zudem lassen sich die Instrumente komplett ausblenden und geben so nicht nur die Sicht frei, sondern tragen zum ruckfreien Fliegen entscheidend bei. *Dogfight* ist genau das Richtige um mal ein paar Runden zu drehen, ohne durch den übermäßigen Realismus der Hardcore-Simulationen verschreckt zu werden. Im Duett macht's noch am meisten Spaß, im Solo-Modus hinkt die Motivation hinterher. *mh*



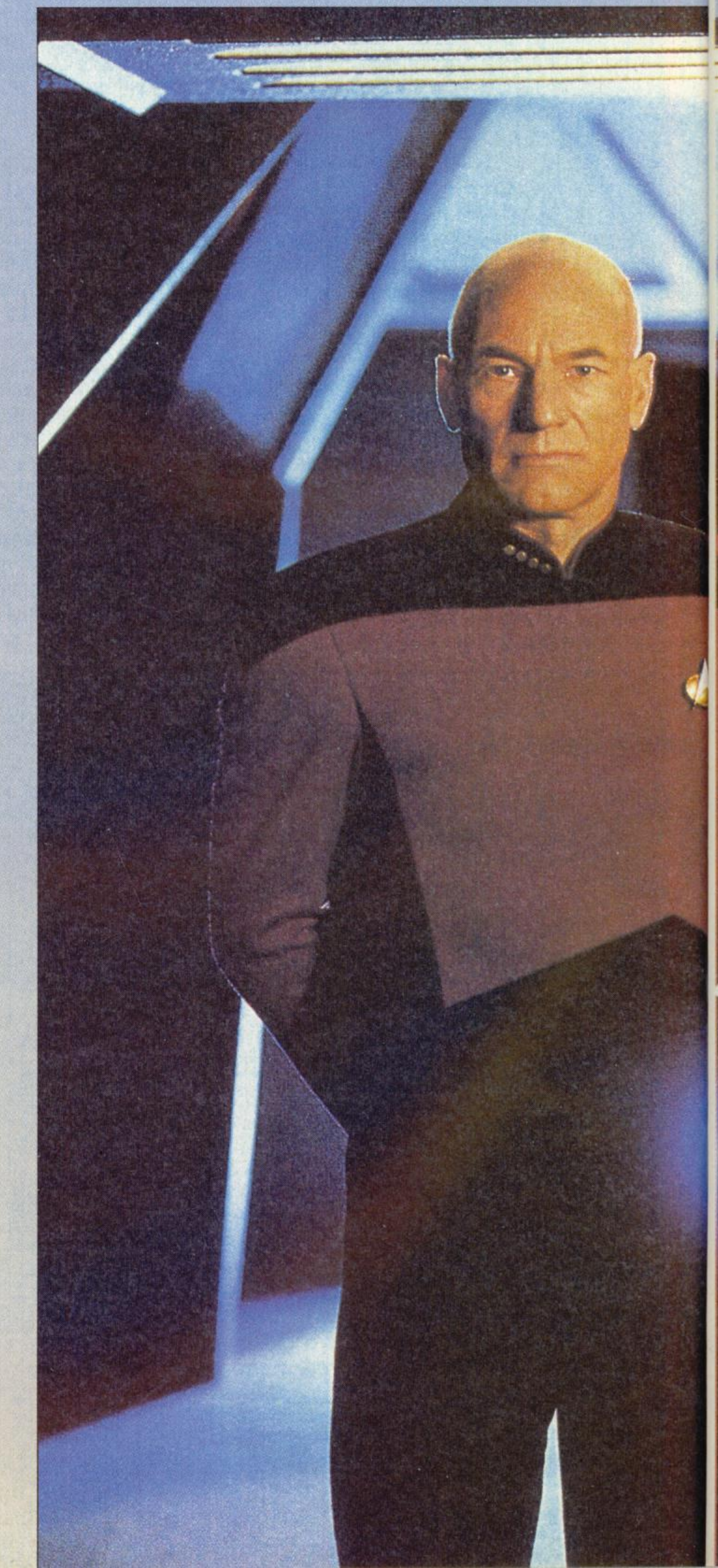
Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

AMIGA 69%

Grafik: 62% Sound: 48%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Bereits erschienen: MS-DOS

STAR T[...]

DEEP SPA[...]



Stardate 46421.0.: Im Logbuch der erfolgreichsten Science-fiction-Serie aller Zeiten wird ein neues Kapitel aufgeschlagen. Ensign Weitz berichtet live aus dem Orbit von Bajor.

Warp 1: The Cage

Jeffrey Hunter, sollte er noch in unserem Universum weilen, wird sich bis heute in den Allerwertesten beißen. Aber wer außer dem allwissenden "Q" hätte schon 1965 ahnen können, daß sich aus einem holprig inszenierten Pilotfilm mit dem mysteriösen Titel "The Cage" einmal die erfolgreichste Science-fiction- Serie der Welt entwickeln würde. Damals waren weder der Geldgeber des Experiments, Fernsehsender NBC hatte die beeindruckende Summe von 630000 Dollar in den Erstling investiert, noch Hauptdarsteller Hunter von den Qualitäten der geplanten utopischen Fernsehserie überzeugt. NBC legte "Star Trek" fürs erste aufs Eis



und Jeffrey Hunter gab die Rolle von Christopher Pike, dem Kommandanten der Enterprise, an einen anderen jungen Schauspieler weiter. Beinahe wäre noch eine andere Persönlichkeit des "Star Trek"-Universums der Ignoranz der Produzenten zum Opfer gefallen: Unser heißgeliebter Raumteufel Spock erschien NBC als zu inhuman und ohne liebenswerte Seiten.

Nur einer glaubte felsenfest an das künstlerische und finanzielle Potential von "Star Trek". – Der Schöpfer und Autor der Serie, Gene Roddenberry. Nur seinem Überzeugungstalent ist es zu verdanken, daß im Folgejahr ein neuer Versuch gestartet wurde und auch Mr. Spock wieder mit an Bord war. Neuer Kommandant der Enterprise wird Captain James T. Kirk, gespielt von dem damals 35jährigen kanadischen Schauspieler William Shatner. Am 8. September 1966 ist es endlich soweit: Die USS Enterprise startet zum Planeten M-113, um zwei Wissenschaftlern dringend benötigte Medikamente zu bringen. Mit an Bord der NCC-1701: Bones, Spock, Scotty, Sulu und Uhura. In den nächsten drei Jahren fliegt die Enterprise 79mal in des Weltalls unendliche Weiten – "to boldly go, where no man has gone before". Ein Satz übrigens, den Roddenberry bei "The Next Generation" in "where no one has gone before" abänderte, um die Universalität und Toleranz des Star Trek Universums noch deutlicher zu machen.

Warp 2: Space Seed

Obwohl die Fangemeinde in den USA wuchs, wurde Star Trek nach der dritten Saison eingestellt. – Die Einschaltquoten gingen damals leicht zurück und NBC kürzte das Produktionsbudget, was man den späten Folgen auch ansah. Die Fernsehbosse waren so enttäuscht von der Entwicklung der Serie, daß man die letzte produzierte Folge "Turnabout Intruder" gar nicht mehr zeigte, sondern erst



Trek-Nostalgie: Warp 2, Mr Sulu

Gene Roddenberry: Der Schöpfer in seiner Schöpfung

STAR TREK

in den Wiederholungen im Jahr 1970 unterbrachte. Seltsamerweise hatten die zahlreichen "Re-Runs" in den Staaten und nun auch in Europa ein größeres Publikum, als die Erstausstrahlung. Neil Armstrong hatte inzwischen seine Spuren auf dem Mond hinterlassen, der Vietnam-Krieg ging in die entscheidende Phase. – Die verrückten, ausgeflippten siebziger Jahre waren Reif für eine originelle Science-fiction-Serie. Der unaufhaltsame Siegeszug des Raumsschiffes Enterprise begann nicht mit Lichtgeschwindigkeit, sondern mit Verspätung.

Obwohl die Enterprise überall auf dem Globus in endlosen Wiederholungen über den Bildschirm flog und sogar in einer eigenen Zeichentrickserie zu Ehren kam, traf sich die ursprüngliche Crew erst 1980 wieder auf der Kommandobrücke. Unter der Regie des alten Science-fiction-Hasen Robert "The Day the Earth stood still" Wise produzierte Paramount "Star Trek – The Motion Picture". Der Kinoflug der Enterprise war nicht nur für die Trekkies ein beinahe mystisches Erlebnis. – Shatner gab später zu, daß auch er und seine Kollegen ein paar Tränen der Rührung vergossen, als man sich auf dem Set der Enterprise Kommandozentrale traf. Zwar hatte man das innere Schiffdesign, auch unter dem Eindruck von George Lucas "Star Wars" Erfolg, generalüberholt, aber der alte Trek-Geist blieb der gleiche. Leider konnte der Film die in ihn gesetzten Erwartungen nicht ganz erfüllen. Harold Livingstons Drehbuch, nach einer Story von Alan Dean Foster, war zu langatmig und zu wenig strukturiert, um auch Nicht-Trekkies in den Bann zu schlagen. Diese allerdings gehen noch heute in die Knie, wenn die Kamera und Kirk, unter Jerry Goldsmiths kongenialen Klängen, im Shuttle auf die im Erdorbit angedockte Enterprise zufliegen.

Trotz des finanziellen Mißerfolgs des ersten Films produzierte Paramount beinahe im zweijahres Rhythmus weitere Star Trek-Filme. Immer mit dabei: Die ursprüngliche Crew der Enterprise. Shatner und Co. alterten im Laufe der Jahre deutlich und waren zumindest im letzten Teil "Star Trek VI - The Undiscovered Country" nicht mehr ganz glaubwürdig. Trotzdem hielten die Fans in wahrer Nibelungentreue zu ihren Space-Helden und niemand hätte sich träumen lassen, daß es auch ein Leben nach Kirk und Co. geben würde. Genau das jedoch begann am 26. September 1987.

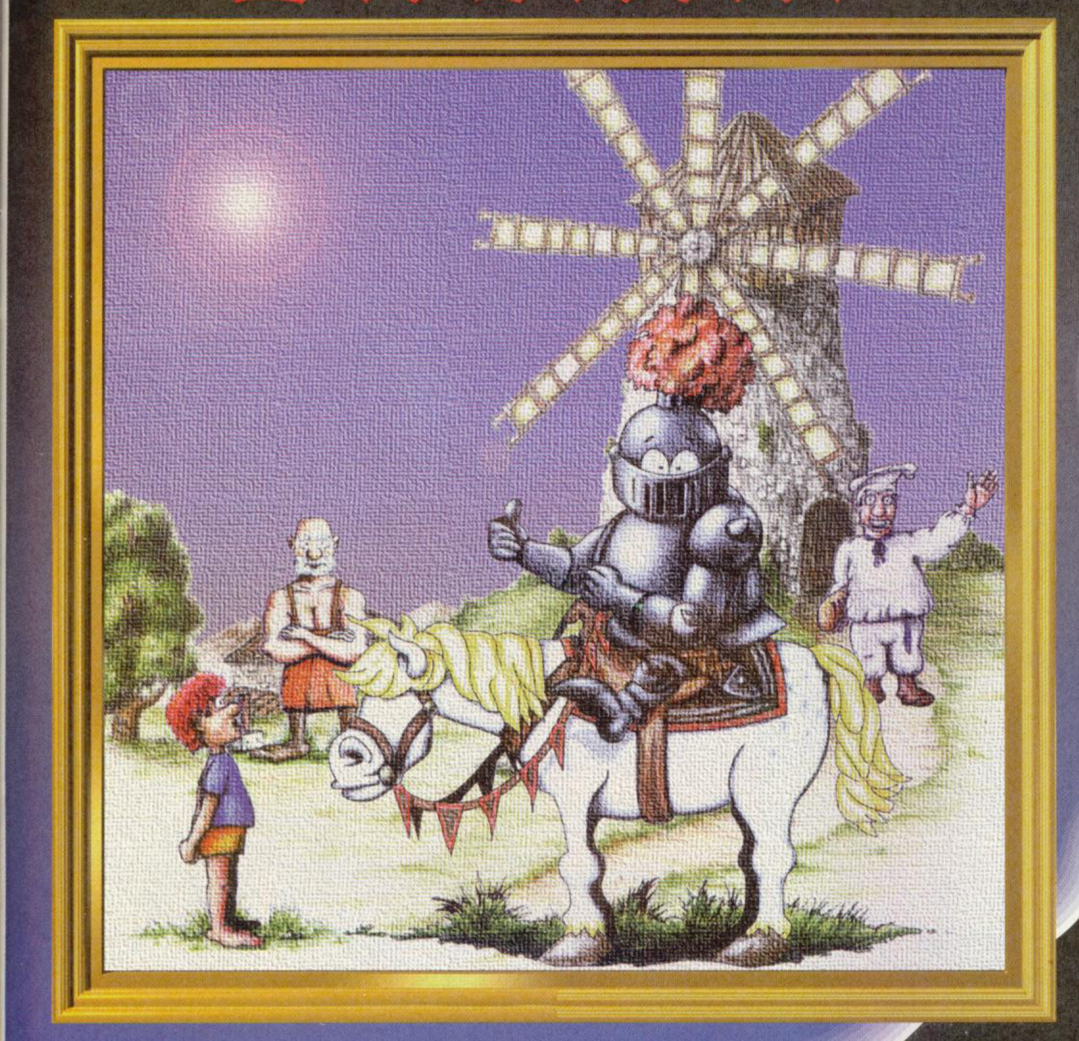


Ein starkes Duo: Ferengi Quark und Odo sind fast unzertrennlich.

Warp 3: Encounter at Farpoint

Man kann keine noch so gute Serie unbegrenzt wiederholen, zumal die Abenteuer der Enterprise nach über zwanzig Jahren mit ihren Pappmaché-Felsen und knarzigen Kippschaltern doch etwas antiquiert wirkten. Mit einem Wort: Star Trek war ausgelutscht und Nachschub mußte her. Nun hatte Gene Roddenberry genau das schon die ganzen achtziger Jahre hindurch gepredigt, war aber damit bei der Paramount Fernseh-Division immer auf taube Ohren gestoßen. Roddenberry hatte sich damit gerächt, in dem er die Manager in der Öffentlichkeit als uninspirierte

Die Siedler





Ihr trutziges Märchenschloß ist das Zentrum Ihrer Macht



Überall in Ihrem Reich entstehen kleine Siedlungen



Umfangreiche Statistiken, hier im 2-Spieler Modus, lassen Sie Angebot und Nachfrage beeinflussen



In den Grenzregionen werden vorlaute Ritter versuchen, Ihnen Ihren Reichtum zu nehmen

Sie wollten schon immer Ihr eigener Herr sein? Dann sollten Sie nicht sparen, bis Sie sich einen Zwergstaat leisten können. Lassen Sie sich entführen in die Welt der "Siedler". Sie allein bestimmen, wie Sie Ihr Reich gestalten, wie groß Ihre Siedlung wird, ob Sie sich in aller Ruhe auf Ackerbau, Viehzucht und Fischfang beschränken, oder die industrielle Revolution starten. Ihre Geologen werden Ihnen nur sagen können, wo Erze, Kohle oder Gold zu finden sind. Sie haben es in der Hand, Bergwerke, Stahlhütten und Werkzeugmacher zu plazieren und so den Handel innerhalb Ihres Reiches zu beleben. Lassen Sie Wachhütten, Türme oder Garnisonen bauen, um sich vor den feindlichen Rittern zu schützen. Gewinnen Sie neue Ländereien. Vielleicht verbirgt sich hinter dem Gebirgspaß im Norden ein fruchtbares Tal, an dessen Weihern Ihre Fischer die Netze auslegen können! Lauschen Sie dem Zwitschern der Vögel und dem Rauschen des Windes, dem Schlagen der Wellen und dem Klirren stählerner Schwerter.

Der spezielle 2-Spieler Modus ermöglicht es Ihnen, auf einem Bildschirm simultan gegen einen Freund zu spielen oder sogar zusammen gegen den Computer. Kontrollieren Sie bis zu 64.000 der "kleinen Leute" und sehen Sie ihnen in ihren bis zu 20 verschiedenen Berufen zu, während Sie die Faszination der "Siedler" in 50 Missionen, 10 zusätzlichen Trainingsspielen und computergenerierten Szenarien monatelang ausleben.

Gewinncoupon ausfüllen und an Blue Byte senden. Unter den ersten 300 Einsendern verlosen wir 20 T-Shirts mit dem Motiv "Die Siedler" und 20 Pins zum Anstecken oder Sammeln.
Also, schnell ausgefüllt und ab zum nächsten Briefkasten...

GEWINN - COUPON

Nennen Sie zwei Spiele von Blue Byte ______ und ______

Name: ______

Adresse: ______

Alter: ______

Der Rechtsweg ist ausgeschloss…
Mitarbeiter der Firma Blue B…
und deren Angehörige …
von der Teilnahm…
ausgeschlosse…

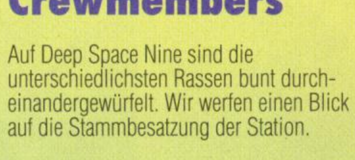


Unsere Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei KARSTADT.
"Die Siedler" sind ab 15.11.93 erhältlich für: Amiga, MS-DOS PC

Werbematerialien für Händler erhalten Sie bei Ihren Distributoren Leisuresoft, Kingsoft, News Software

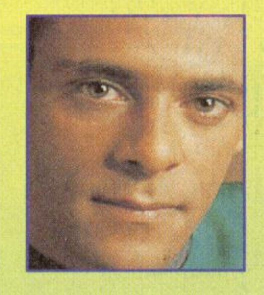
Blue Byte Software GmbH · Aktienstr. 62 · 45473 Mülheim · FAX 0208/472782





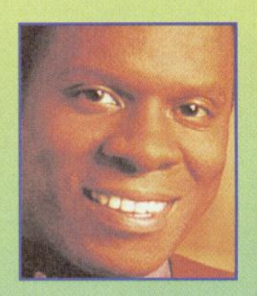
Crewmembers

Auf Deep Space Nine sind die unterschiedlichsten Rassen bunt durcheinandergewürfelt. Wir werfen einen Blick auf die Stammbesatzung der Station.



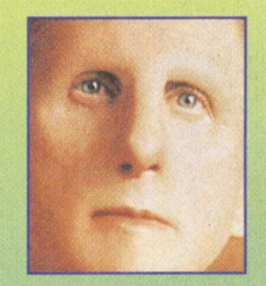
Doctor Julian Bashir (El Fadil)

Ein Frischling von der Starfleet Medical Academy. Als Spezialist für Exo-Medizin und profunder Kenner anderer Rassen ist er auf Deep Space Nine genau am richtigen Platz.



Commander Benjamin Sisko (Avery Brooks)

Als Starfleet Commander ist er verantwortlich für die gesamte Station. Sisko ist Witwer, nachdem seine Frau während der Invasion der Borgs (Stardate 44001.4.) ums Leben gekommen ist und kümmert sich jetzt allein um seinen Sohn Jake.



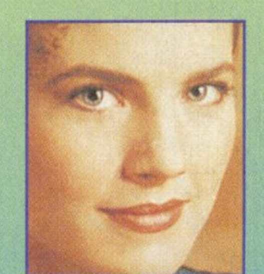
Security Chief Odo (Rene Auberjonois)

Der Gestaltwechsler Odo gehört zu den mysteriösesten Besatzungsmitgliedern der Station. Er ist für den gesamten Sicherheitsapparat von Deep Space Nine verantwortlich. Dank seiner Körperstruktur kann er jede beliebige Form annehmen.



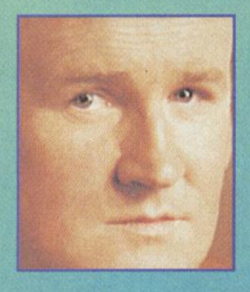
Major Kira Nerys (Nana Visitor)

Als bayoranischer Verbindungsoffizier auf Deep Space Nine untersteht sie direkt Commander Sisko. Ein etwas herber Charakter – wie alle bajoranischen Frauen extrem emanzipiert und spröde.



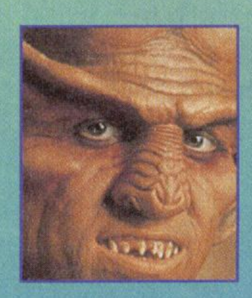
Lieutenant Jadzia Dax (Terry Farell)

Starfleet Offizier Dax ist ein Trill Symbiont. Obwohl ihr Wirtskörper der einer 26jährigen jungen Frau ist, verfügt sie über die Erfahrung von sechs Generationen. Deshalb sind ihr die ständigen Annäherungsversuche von Doktor Bashir etwas unangenehm.



Chief Ops Officer Miles O'Brien (Colm Meany)

Tat schon als Technik-Offizier auf der Enterprise unter Commander Picard Dienst. Wechselte dann zusammen mit seiner japanischen Frau Keiko nach Deep Space Nine und ist dort als ranghöchster Offizier für die Überwachung der gesamten technischen Einrichtung zuständig.

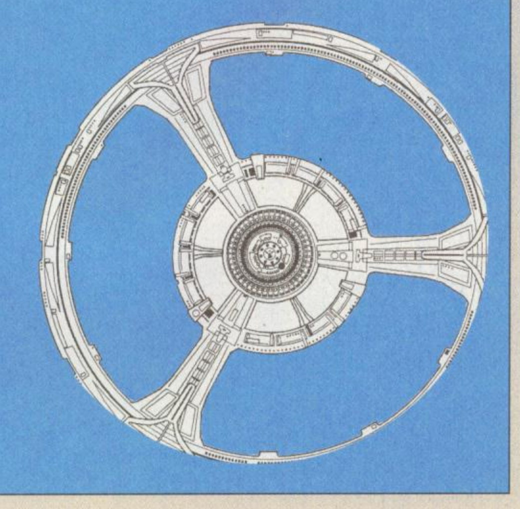


Quark (Armin Shimerman)

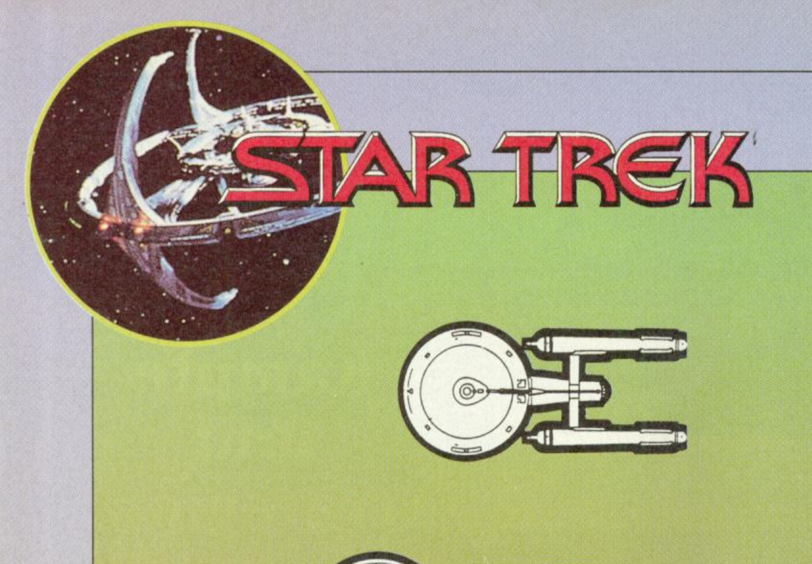
Der gute Geist von Deep Space Nine. Der Ferengi Quark ist nicht nur der Besitzer der einzigen Bar auf der Stationspromenade, sondern auch sofort zur Stelle, wenn es irgendwo etwas zu verdienen gibt. Liefert sich einen ständigen Kleinkrieg mit Odo, trotzdem sind die beiden die besten Freunde.

Trottel darstellte. Das Verhältnis war also nicht mehr das beste, und so versuchte Paramount zuerst Leonard Nimoy, der inzwischen bei "Star Trek IV - The Voyage Home" sein Talent als Regisseur bewiesen hatte, als Produzenten der neuen Staffel zu gewinnen. Nimoy sagte ab, weil er sich nicht in ein wöchentliches Produktionskorsett zwängen lassen wollte. Mit knirschenden Zähnen kehrte man zu Roddenberry zurück, stellt ihm aber gleichzeitig den jungen Produzenten Rick Berman als Wachhund zur Seite. Roddenberry hatte so die Freiheit, sich ganz auf Drehbücher und das prinzipielle Erscheinungsbild der neuen Folgen zu konzentrieren, während Berman anfangs nur für die Logistik zuständig war und sich erst im Laufe der Zeit zur eigentlichen kreativen Kraft hinter "Star Trek – The Next Generation" entwickelte.





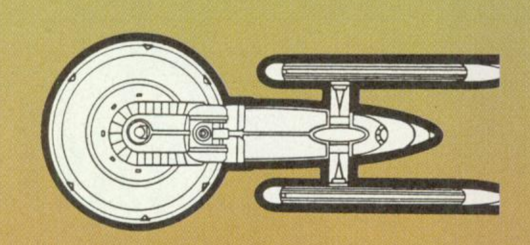
Deep Space Nine: Das cardassische Wunderwerk macht aus jeder Perspektive eine gute Figur.



Data-Lore

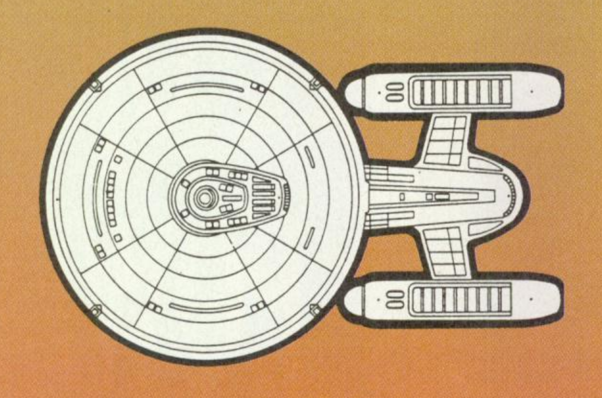
USS Enterprise, NCC-1701

Die erste Enterprise, ein "Constitution Class"-Schiff wurde im Jahr 2245 auf der San-Francisco-Erdorbit-Werft in Dienst gestellt. Das Schiff wurde zuerst von Captain Robert April, anschließend von Captain Christopher Pike und schließlich von Captain James T. Kirk befehligt. Die Enterprise blieb nach mehrmaligem Umbau bis zum Jahr 2284 im aktiven Dienst und diente danach als Schulungsschiff an der Starfleet Academy. Die NCC-1701 wurde 2285 bei Kämpfen gegen die Klingonen im Mutura Sector zerstört.



USS Enterprise, NCC-1701-A

Die zweite Enterprise wurde 2286 in Dienst gestellt. Die frühere Yorktown, ebenfalls Constitution Class, wurde dem Kommando von Kirk übergeben und umbenannt, nachdem er mal wieder die Menschheit gerettet hatte. Die NCC-1701-A spielte außerdem während der Khitomer Konferenz eine wichtige Rolle.

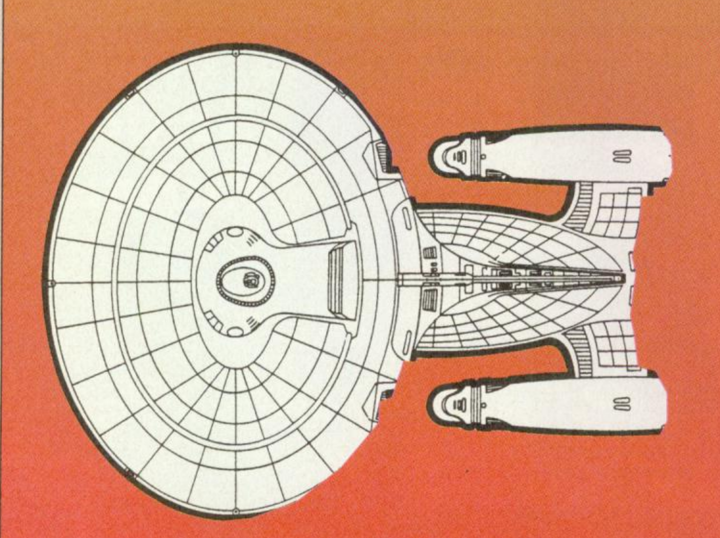


USS Enterprise, NCC-1701-B

Die NCC-1701-B, ein Excelsior Class-Schiff, wurde auf der Antares-Werft in Dienst gestellt. Die dritte Enterprise spielte eine wichtige Rolle bei der Erkundung des Gourami Sectors. Das Schiff und seine Crew konnte über 142 neue Systeme kartographieren und trat mit 17 neuen Rassen in Kontakt.

USS Enterprise, NCC-1701-C

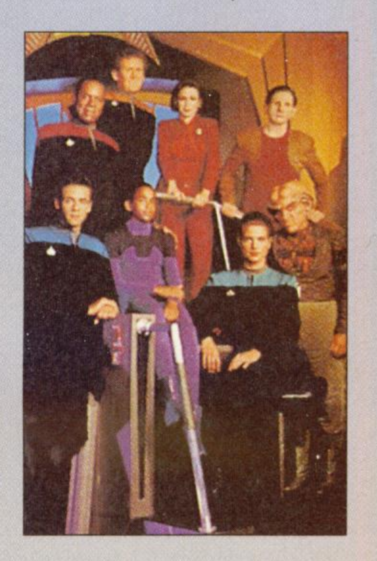
Die vierte Enterprise, ein Ambassador Class-Schiff, wurde auf der McKinley Erd-Station gebaut. Unter dem Kommando von Captain Rachel Garrett spielte sie eine wichtige Rolle bei der Verteidigung einer Klingonischen Station gegen Romulanische Angreifer. Ein Opfergang, der schließlich zum Abschluß eines Friedensvertrages zwischen der Föderation und dem klingonischen Empire führte. Das Schiff wurde bei den Kämpfen zerstört.



USS Enterprise, NCC-1701-D

Die bisher letzte Enterprise wurde 2363 auf der Utopia Planitia-Werft im Mars-Orbit in Dienst gestellt. Zur Zeit steht sie unter dem Kommando von Captain Jean Luc Picard und dient als Flagschiff der Föderation.

Die NCC-1701-D startete in dem Double-Feature "Encounter at Farpoint" zum erstenmal ins All. Unter dem Kommando von Captain Jean Luc Picard, gespielt von dem englischen Shakespeare Mimen Patrick Stewart, befindet man sich auf dem Weg zum Planeten Farpoint. Unterwegs trifft man auf das Überwesen "Q" (John de Lance), das vom Expansionsdrang der Menschen endgültig die Nase voll hat. In einer Art Schauprozeß beschuldigt er Picard als Stellvertreter für die ganze menschliche Rasse des Massenmordes und der hemmungslosen Agression gegenüber anderen Völkern. Erst nachdem die Enterprise-Crew



die Probleme auf Farpoint beheben kann, zeigt sich Q fürs erste zufrieden und gibt die Enterprise frei.

Ein Einstand nach Maß. Man fühlt sich sofort wohl auf der neuen Enterprise und zwischen ihrer bunten Besatzung. Schon in der zweiten Episode "The Naked Now", einem Remake von "The Naked Time" aus der ersten Star Trek-Staffel, zeigt sich deutlich der Humor, der auch die weiteren Abenteuer der Enterprise begleiten wird. Ein wahres Kabinettstückchen ist die Einführung der Rolle des Androiden Data, gespielt von Brent Spiner. Data wird zum vollwertigen Ersatz für Spock und wächst uns bald genauso ans Raumherz. "Star Trek – The Next Generation" überflügelt in der Publikumsgunst locker die Veteranen aus den sechziger Jahren und bis zum ersten "The Next Generation"-Kinofilm dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein. In der Fangemeinde hält sich hartnäckig das Gerücht, daß wir bereits 1994 Picard, Worf und Data auf der Leinwand bewundern



STAR TREK

dürfen. Auch über einen Gastauftritt von Leonard Nimoy (wie bereits in der Serie geschehen!), der mit Rick Berman freundschaftlich verbunden ist, wird offen spekuliert. Da können wir nur noch mit Picard sprechen: Make it so!

Warp 4: Emissary

Stardate 46421.0. Auf Bajor feiert man die Befreiung von 40jähriger Besatzung durch das Cardassische Empire. Die aggressiven Echsenabkömmlinge, die uns zum erstenmal in der TNG-Folge "The Wounded" (Stardate 44429.6.) begegneten, haben sich nach harten Verhandlungen mit der Föderation überraschend vom Planeten zurückgezogen. Die Bajoraner schütteln nur langsam die Folgen jahrzehntelanger Versklavung ab. Eine erste provisorische Regierung kümmert sich um die schlimmsten Versäumnisse der vergangenen Jahre. Die Wirtschaft liegt am Boden, die Infrastruktur ist zerstört, und die cardassische Militärdiktatur hat keineswegs alle Begehrlichkeiten auf ihr altes Einflußgebiet aufgegeben. In dieser brenzligen Situation bitten die freiheitsliebenden Bajoraner zähneknirschend die gute alte Starfleet um Hilfe. Die Föderation zögert keinen Moment und schickt die Enterprise mit

We are Klingon!



Esperanto adé, der aufgeklärte Trekkie spricht Klingonisch. Solltet Ihr jemals einem klingonischen Battlecruiser in die Quere kommen, ist es sicher nicht verkehrt, wenn Ihr die eine oder andere Bemerkung im lokalen Idiom beisteuern könnt. Hier ein paar ausgesuchte Sätze zum Auswendiglernen.

Deutsch	Klingonisch
Erfolg!	Qapla'
Ja	HISLah
Nein	ghobe'
Ich verstehe nicht	jIyajbe'
Ich spreche kein Klingonisch	tlhIngan Hol vIjatlhlaHbe
Wo finde ich ein gutes Restaurant	nuqDaq'oH Qe'QaQe'
Das Triebwerk ist heißgelaufen	tujqu'choH QuQ
Beamt mich an Bord	HIjol
Ergebt Euch oder sterbt	bIjeghbe'chugh vaj bIHegh
Ab ins Gefängnis	bIghHa'Daq yIghoS
Beeilt Euch	tugh
Sehr gut	majQa'
Ich kann meinen Kommunikator nicht finden	Qumwl'wIj vItu'laHbe

Bevor Jungklingonen ob der doch nicht ganz einfachen Aussprache verzweifeln, möchten wir Euch mit einer kleinen klingonischen Weisheit aufmuntern. Denkt immer daran - "qaStaHvIS wa' ram LoS SaD Hugh SIjlaH qetbogh LoD" oder wie unsere Klingonischen Freunde sagen würde - "Ein rennender Mann schneidet in einer Nacht viertausend Kehlen". Was lernen wir daraus? Übung macht den Meister.

Wer seine Sprachausbildung auf etwas professionellere Füße stellen möchte, besorgt sich **The Klingon Dictionary** von Mark Okrand aus dem Pocket Books Verlag (ISBN Nr: 0-671-74559-X) zum Preis von 13 Dollar.

Mit 5 Mark dabei!

Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Muster

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ Amiga ❒ C 64/128 ❒ MS-DOS-PCs ❒ Atari ST ❒ Game Gear ❒ Mega Drive ❒ Lynx
❒ GameBoy ❒ PC-Engine ❒ Super Famicom ❒ Kontakte ❒ Diverses
DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Die Sterne der Spieler

Die letzte Leserumfrage hat ergeben, daß 73 Prozent der *POWER PLAY*-Leser sich diese Zeitschrift nur wegen der Astrokarte kaufen. Es gibt Leute, die bezahlen die *POWER PLAY*, reißen die Astrokarte heraus und lassen das Heft im Zeitschriftenladen liegen, – das muß ein Ende haben. Bitte, bitte, beachtet auch den Rest des Heftes. Sonst entgehen Euch lustige Artikel, kompetente Meinungen und tolle Fotos von den neuesten Spielen und der wirklich wunderschönen Redakteurs-Crew.

Der Skorpion auf einen Blick

Spielertyp	Der Furchtlose
Element	Wasser
Planet	Mars
Lieblingsfarbe	Braun
Positive Eigenschaften	Mutig, kraftvoll, leidenschaftlich, ehrgeizig
Negative Eigenschaften	Fanatisch, eifersüchtig, mysteriös
Berühmte Skorpione	Boris Becker, Grace Kelly, Katharine Hepburn, Georges Jaques Danton
Typischer Skorpion-Spruch	Wer sich nicht wehrt, der lebt verkehrt

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

Skorpion

24. Oktober bis 22. November

Der Kriegsgott Mars beherrscht den Skorpion-Spieler – beste Präferenzen für eine Karriere als erfolgreicher Action-Spieler oder Diktator. Ohne Skorpione an der Kinokasse hätten *Rambo*, *Terminator 2* und Alien nur das halbe Einspielergebnis und *Konami* hat Gerüchten zufolge 80 Prozent der *Super Probotector*-Module an Skorpione verkauft. Ohne Frage: Der mutige und furchtlose Skorpion schaut nur auf den Bildschirm, wenn es blitzt und kracht. Unspektakuläre Strategieschiebereien oder Adventure-Kopfnüsse sticht der Skorpion nicht an – nur amouröse Spielchen locken den Skorpion vom Maschinengewehr, denn Skorpione sind triebhaft und voller Lust und Leidenschaft. Strip-Poker-Programme mit der *Teenage Queen* oder seichte Franko-Unterhaltung mit *Emanuelle* und einer *Geisha* keuchen in seiner hochbrisanten Spielesammlung.

Was spielt der Skorpion?

Amiga	Teenage Queen
Game Boy	Nemesis 2
Mega Drive	Rambo
MS-DOS	Emanuelle
Super Nintendo	Super Probotector

Super Probotector (SNES)

Trek-Software

Professionelle Trek-Software gibts unter anderem von Interplay und Spectrum Holobyte, der wahre Geist der Serie kommt aber vielmehr in den zahlreichen Public-Domain- und Shareware-Programmen zum Tragen, die von Trekkies überall auf der Welt produziert werden. Wer sich für diese Seite des Star-Trek-Universums interressiert, sollte sich an folgende Adresse wenden und sich einen Katalog schicken lassen:

Trek Software
c/o Kai Hoberg
Eichholz 3
32689 Kalletal

Neben zahlreichen Bilderdisketten, Wav-Dateien und Demos rund um das Star-Trek-Universum, könnt Ihr Euch dort auch das halbprofessionelle Strategiespiel *Turbo Trek V1.3* von JDG Siumlations für 25 Mark besorgen. Außerdem gibt's Infos über den größten Deutschen Star-Trek-Fan-Club, den STCE in Augsburg.

einem Kommando nach Bajor. Ihr Auftrag, die Inbetriebnahme einer alten cardassischen Raumstation – "Deep Space Nine".

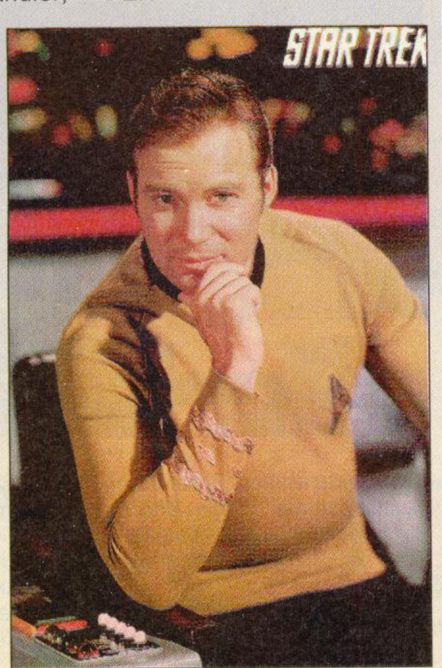
"Deep Space Nine" diente ursprünglich dazu, die bajoranische Bevölkerung zu kontrollieren, jetzt wird sie durch die Anwesenheit der Föderation zum Garanten für die Unabhängigkeit des Planeten. Fernab von jeder Zivilisation entwickelt sich die Station schnell zu einem Sammelbecken für alle Desperados, Händler, Schlitzohren und Aliens des bekannten Universums. Zu allem Überfluß entdeckt man bald in unmittelbarer Nähe der Station ein konstantes Wurmloch. Durch diese Hyperraum-Verbindung können Raumschiffe ohne Zeitverlust in den Gamma-Quadranten springen, einer bis jetzt völlig unbekannten Region der Milchstraße. Urplötzlich wird "Deep Space Nine" aus dem Dornröschenschlaf gerissen und steht nun im Mittelpunkt vielfältiger Machtinterressen.

Was nach dem Tod von Gene Roddenberry im Oktober 1991 kaum jemand zu hoffen wagte, ist Wirklichkeit geworden. Am 4. Januar 1993 lief in den Staaten mit "Emissary" der Pilotfilm zu Deep Space Nine. Kreative Köpfe hinter den neuen Raumabenteuern sind wieder Roddenberrys Ziehkinder Rick Berman und Michael Piller. Die beiden haben diesmal bewußt auf einen dritten Enterprise-Aufguß verzichtet und benutzen vielmehr eine relativ statische Raumstation als Spielplatz. Das exotische cardassische Ambiente wird von Production Designer Herman Zimmerman beigesteuert, der auch schon bei "The Next Generation" Hand anlegte. Für genügend Konflikt- und Serienstoff ist allein schon durch die exponierte Lage am Rande vieler Machtbereiche und Einflußgebiete gesorgt. Zusätzlich liefert das Wurmloch reichlich Nachschub an Abenteuern.

Leider muß der deutsche "Star Trek"-Fan noch bis zum April 1994 warten, bis "Deep Space Nine" offiziell bei Sat 1 anläuft. Wer sein Fernsehprogramm über eine Astra Satellitenanlage empfängt, kann sich die Originale bei Sky One ansehen, vorausgesetzt man besitzt einen Satelliten-Dekoder. Leider werden die ganzen Sky Pay-TV Kanäle seit kurzem verschlüsselt, aber der Elektronikhändler Eures Vertrauens wird sicher gerne weiterhelfen. Wer nicht warten möchte und auch keine Satelliten anzapfen kann, hat die Möglichkeit, sich die ersten "Deep Space Nine" Folgen als Kaufkassetten im englischen Original zu besorgen.

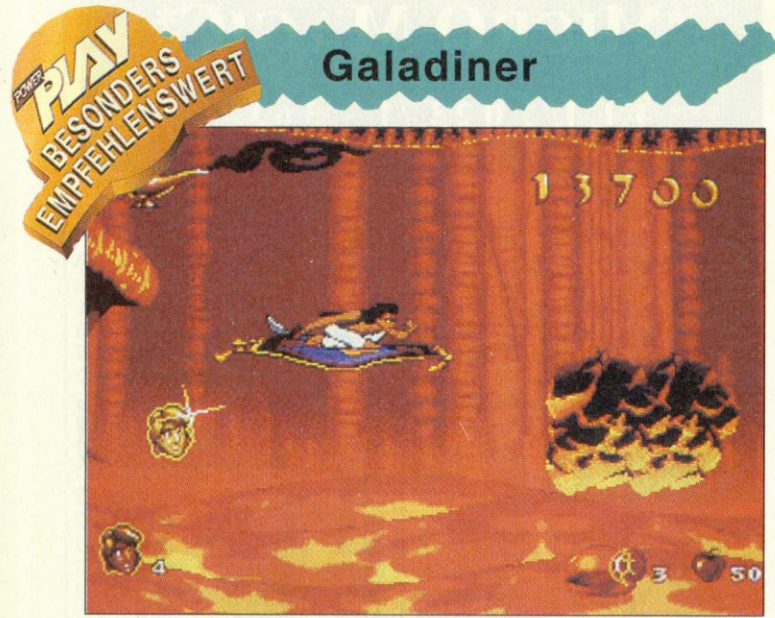
LIVE LONG AND PROSPER

vw



POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Galadiner



Der fliegende Flicken ist vom persischen Teppichhändler Reza

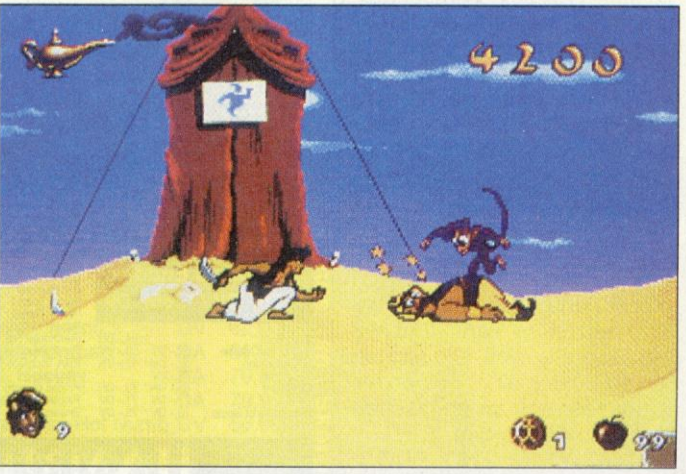


Bis jetzt war die "Bezaubernde Jeanny" mein favorisierter Flaschengeist – sie darf sich jetzt in Rauch auflösen, *Aladdin* hat nicht nur an der Kinokasse Rekorde gebrochen, sondern auch mein Herz. Die Grafik wäre für einen Trickfilm überdurchschnittlich, für ein Videospiel ist sie Referenzklasse – entweder ich leide unter akutem Gedächtnisschwund oder ich habe auf dem Mega Drive nie zuvor schickere Grafik und schönere Animationssequenzen gesehen. Besonders in der letztgenannten Disziplin setzt *Aladdin* Meilensteine. Selbst Spiele wie *World of Illusion*, *Quackshot* oder *The Magical Quest* wirken im Vergleich zu *Aladdin* wie ein Daumenkino. Zum Glück wurde auch das Spielgeschehen nicht in der Flasche vergessen – zwar sind einige Passagen etwas unübersichtlich, aber in puncto Abwechslung und "Gags pro Pixel" setzt *Aladdin* den Siegeszug fort. Außerdem verzaubert schönste Tausend-und-eine-Nacht-Akustik die Ohren. *Aladdin* ist das beste "Spiel zum Film" aller Zeiten und eines der schönste Videospiele überhaupt. Für dieses Spiel sollte man *Aladdin* auf Lebzeiten aus der Lampe lassen und den Disney-Grafikern ein Denkmal zeichnen. Setzt Euch auf einen Orientteppich, poliert eine alte Messinglampe, zündet ein paar Räucherstäbchen und besucht die Welt von *Aladdin*.

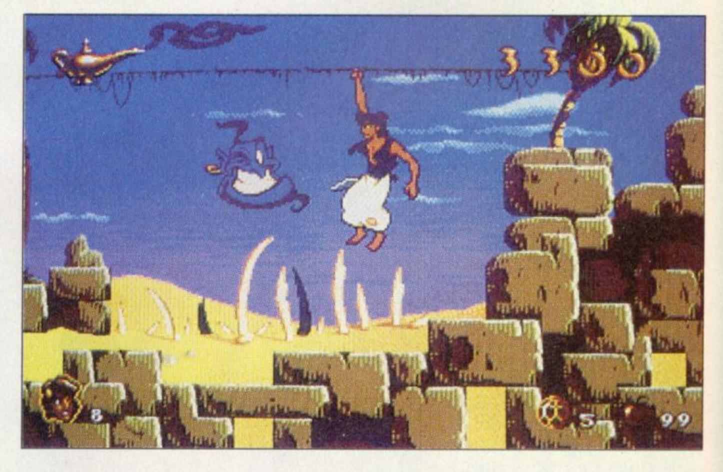
Aladdin

Flaschengeister sind immer für ein Wunder gut – der neuste Trickfilm der Walt Disney Studios *Aladdin* ist in Amerika an der Kinokasse noch erfolgreicher als *Die Schöne und das Biest*. Noch bevor in Deutschland die Trickfilmfreunde für Kinokarten vor den Kassenhäuschen übernachten, reibt Virgin in Zusammenarbeit mit Sega und Disney an der Wunderlampe und aktiviert den Geist entweichen: *Aladdin* hat seine Deutschlandpremiere auf dem Mega Drive – Walt Disney will noch den Videoerfolg von *Die Schöne und das Biest* auskosten und erklärt die deutschen Kinoleinwände zwischenzeitlich zur Wunderlampen-freien Zone.

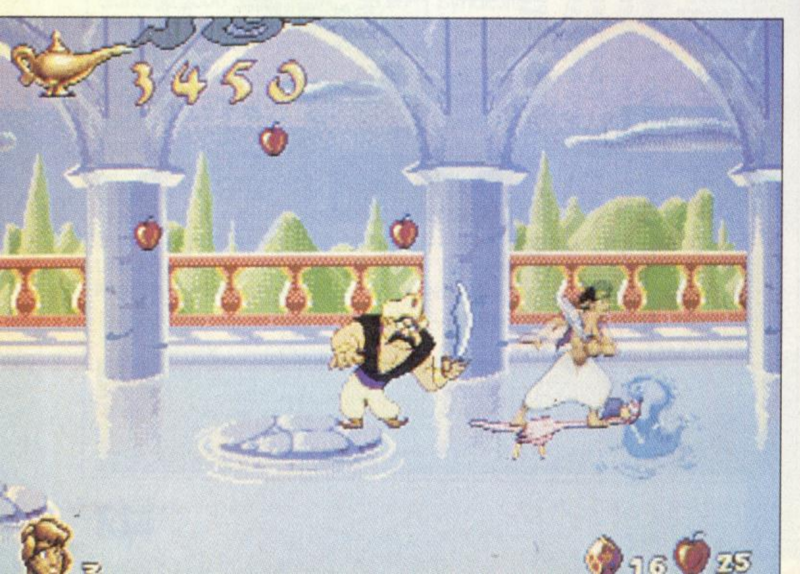
Basierend auf den Szenarien des US-Blockbuster-Zeichentrickvorbilds muß der Spieler den jungen Turbanträger *Aladdin* durch zahlreiche Morgenland-Level steuern. Zu Anfang schlägt sich *Aladdin* durch eine umfangreiche orientalische Kleinstadt, ärgert sich über Hausfrauen, die mit Keramiktöpfen schmeißen, hangelt sich an Wäscheleinen über klaffende Abgründe und wird von magischen Seilen in die Höhe gezaubert. Nachdem er in der endlosen Wüste lethargische Dromedare und Toilettenzelte bewundert hat, darf *Aladdin* im Laufe des Spiels auch dem luxuriösen Palast des Sultans einen Besuch abstatten, ein schummriges Verlies voller Skelette durchqueren, wie Indiana Jones vor einer rollenden Steinkugel flüchten und auf einem fliegendem Teppich blitzschnell durch die Luft und über Lavagruben zischen. *Aladdins* Energie wird durch eine Rauchfahne, die aus einer Wunderlampe entweicht, repräsentiert – nach zu vielen Feindkontakten hat der Bildschirmspuk ein vorzeitiges Ende. Doch *Aladdin* kennt die wirkungsvolle "Dreifach-Prophylaxe": Zum einen kann er die Gegner durch einen gezielten Hieb mit seinem Krummsäbel vom Bildschirm zaubern



Druckausgleich: Schafft es Aladdin noch bis zum WC-Zelt für Flaschengeister?



Werbefernsehen: Diese Szene kombiniert die "Weißer Riese"-Wäscheleine mit "Colgate"-Zahnpastagrinsen



Wunderlampen gibt es immer wieder – Aladdin zeigt der Wache die kalte Schulter

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

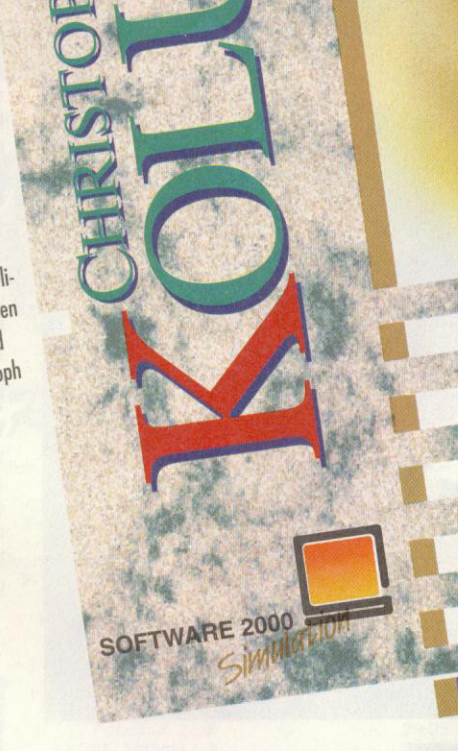
Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handelssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich. Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht´s auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt. Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.



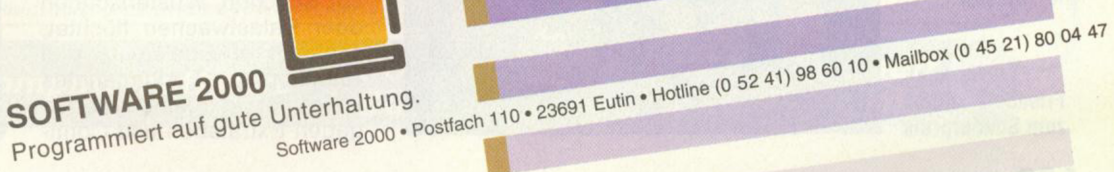
PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

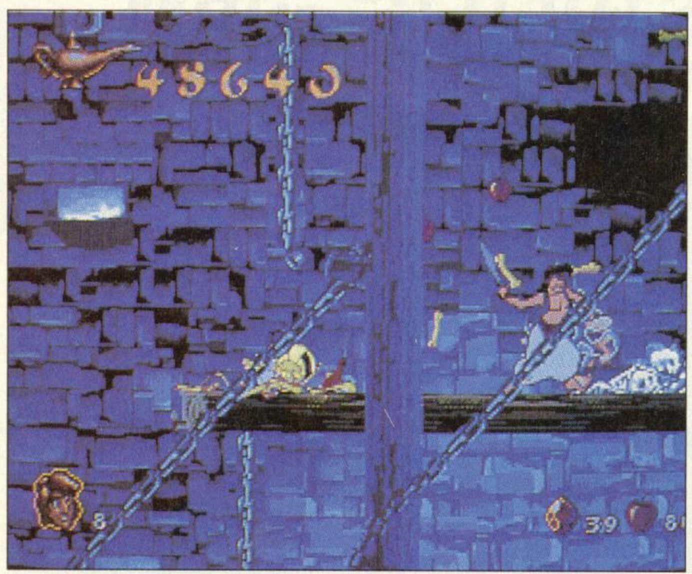


Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features
- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Flaschengeist? Nein, danke! Dieses Skelett ist gar nicht nett.

Super

Disney treibt's immer doller: Nicht nur daß der Film *Aladdin* das aufwendigste und erfolgreichste Zeichentrickmovie der letzten Jahre ist (unbedingt anschauen – kommt leider erst Ende November in hiesige Kinos!), auch das Spiel zum Film verweist viele Modul-Kollegen auf die hinteren Plätze. Das ausgereifte Jump'n'Run-Spielprinzip erinnert zwar in weiten Teilen fatal an den Klassiker *Prince of Persia* und bietet kaum grundlegende Überraschungen. Spielerisch spricht *Aladdin*, obwohl auf niedlich und zuckersüß getrimmt, nicht nur die kleinsten Joypad-Jiggler an, sondern stellt auch den ausgefuchsten Geschicklichkeitsprofi vor eine Herausforderung. Aber allein durch die umwerfende Präsentation gebürt *Aladdin* ein Ehrenplatz in jeder gut sortierten Mega Drive-Modulsammlung. Die höchst beeindruckende Animation der Spielfiguren und die vielen Grafikgags tragen deutlich die Handschrift der Disney-Künstler, die für dieses Pracht-Modul selbst Hand anlegten. Auch der Soundtrack gehört zu den orchestralsten Meisterwerken, die je durch die Leiterbahnen des Mega Drive-Musik-Chips gerauscht ist.

(so mancher Unhold verliert vor Schreck seine Hose), zum anderen darf *Aladdin* mit eingesammelten Äpfeln schmeißen – letzeres ist eine effektive Distanzwaffe, die nur noch vom kuriosen "Spuckdromedar" übertroffen wird: Springt *Aladdin* auf ein ruhendes Dromedar, entweicht ein kraftvoller Speichelschuß aus dem Mund des Wüstentiers. Außerdem gibt es noch Minen-Lampen, die beizeiten explodieren und zerstreute Feinde, die sich selbst erledigen: Zum Beispiel vertauschen einige Skelette ihren Schädel mit einer Bombe und sprengen sich selbst. Der folgende Knochenregen ist für unseren heldenhaften Wunderlampenfreund allerdings nicht ungefährlich – wo er doch seinen Regenschirm in der Bronzelampe vergessen hat.





Beauty and the Beast: Verglichen mit Aladdins "Schönheit" wirken andere Videospiele wie "Biester"

Ausverkauf: Frische Aladdins zum Sonderpreis

Wenn *Aladdin* nicht gerade vor Knochen, Wüstensöhnen oder Palastwachen flüchtet, sammelt er Edelsteine und Affenköpfe. Erstgenanntes könnt Ihr in kleinen Läden gegen Extraleben und Continues eintauschen, letzteres gilt als Eintrittskarte in die Bonusrunde: Als Affe Abu könnt Ihr unter Zeitdruck dann noch mehr Edelsteine einsacken.

Allerdings gibt es nicht nur Edelsteine und kopflose Skelette im Morgenland – eine Armee besonders finsterer Zwischen- und Endgegner sorgen sich um den Umweltschutz und vermindern *Aladdins* Lebensenergie-Rauchfahne. Warum nimmt *Aladdin* diese ganzen Strapazen auf sich? Das ist eine rhetorische Frage – wie jeder halbwegs normale Videospielheld will er eine hilflose und wunderhübsche Prinzessin vor einem grausamen Schicksal retten.

Aladdin wurde von Richard Bransons Firma Virgin Software programmiert, die Grafik kommt direkt von der Quelle: Künstler aus den Disney Studios wollten *Aladdin* vor dem Schicksal bewahren, eine weitere mäßige Filmumsetzung zu werden und legten selbst Hand an: Alle Grafiken wurden von diesen Könnern gezeichnet und Animationsexperten sorgten für den richtigen Bewegungsablauf. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 88%

Grafik: 92% **Sound:** 89%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: –

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
A-Train / dt.	84,95	92,95	–,–
Aces of the Pacific & Mission / dt.	–,–	79,95	–,–
Aces over Europe / dt.	**–,–**	**79,95**	**–,–**
Alfred Chicken / dt.	49,95	–,–	–,–
Anstoß / dt.	**69,95**	**69,95**	**–,–**
B17 Flying Fortress /dt.	68,95	89,95	69,95
Battle Isle & Data Disk. / dt.	69,95	74,95	–,–
Battle Isle Data Disk. 2 / dt.	48,95	48,95	–,–
Battle Isle 2 / dt.	V. mö.	V. mö.	–,–
Betrayal at Krondor / dt.	–,–	79,95	–,–
Body Blows / dt.	**47,95**	**55,94**	**–,–**
Bundesliga Manager Prof. 2.0 / dt.	69,95	69,95	72,95
Burntime / dt.	**69,95**	**79,95**	**–,–**
Chaos Engine / dt.	49,95	–,–	54,95
Civilization / dt.	76,95	89,95	69,95
Comanche / dt.	–,–	89,95	–,–
Comanche Mission Disk. / dt.	–,–	49,95	–,–
Combat Air Patrol / dt.	64,95	–,–	–,–
Dark Sun	**–,–**	**72,95**	**–,–**
Das Schwarze Auge / dt.	74,95	86,95	–,–
Das Schwarze Auge 2 / dt.	V. mö.	V. mö.	–,–
Day of the Tentacle / dt.	**–,–**	**89,95**	**–,–**
Der Patrizier / dt.	72,95	87,95	74,95
Der Schatz im Silbersee / dt.	–,–	89,95	–,–
Desert Strike / dt.	54,95	–,–	–,–
Die Siedler / dt.	**84,95**	**84,95**	**–,–**
Dogfight / dt.	69,95	89,95	V. mö.
Dune 2 / dt.	52,95	62,95	–,–
Eishockey Manager / dt.	74,95	81,95	–,–
Elite 2 / dt.	**54,95**	**72,95**	**–,–**
Eye of the Beholder 3 / dt.	–,–	89,95	–,–
Falcon 3.0 / dt.	–,–	89,95	–,–
Falcon 3.0 Mission Disk. / dt.	–,–	55,95	–,–
Falcon 3.0 MiG-29 Mission / dt.	**–,–**	**55,95**	**–,–**
Fields of Glory / dt.	–,–	89,95	–,–
Flashback / dt.	62,95	69,95	–,–
Flight Simulator 5 / dt.	**–,–**	**139,00**	**–,–**
Formula 1 Grand Prix / dt.	77,95	89,95	77,95
Gabriel Knight	–,–	V. mö.	–,–
Goal! / dt.	**52,95**	**64,95**	**–,–**
Goblins 3 / dt. *	72,95	85,95	–,–
Gunship 2000 / dt.	69,95	89,95	–,–
Gunship 2000 Mission Disk. / dt.	–,–	55,95	–,–
Hannibal / dt.	67,95	81,95	–,–
Hired Guns / dt.	**64,95**	**–,–**	**–,–**
Historyline 1914–1918 / dt.	81,95	81,95	–,–
Indiana Jones 4 / dt.	87,95	89,95	–,–
Ishar 2 / dt.	**58,95**	**62,95**	**58,95**
Jurassic Park / dt.	59,95	74,95	–,–
Kasparov's Gambit / dt.	–,–	82,95	–,–
Lands of Lore / dt.	**–,–**	**64,95**	**–,–**
Legend of Kyrandia / dt.	63,95	63,95	–,–
Leisure Suit Larry 6	–,–	V. mö.	–,–
Lemmings 2 / dt.	**63,95**	**81,95**	**64,95**
Links 386 Pro / dt.	–,–	92,95	–,–
Links 386 diverse Kurse	je –,–	42,95	–,–
Lords of Power / dt.	77,95	82,95	–,–
Lost in time / dt.	**–,–**	**92,95**	**–,–**
Lost Vikings / dt.	69,95	79,95	–,–
Lothar Matthäus / dt.	**64,95**	**V. mö.**	**–,–**
Might and Magic 5 / dt.	–,–	94,95	–,–
NHL Hockey / dt.	**–,–**	**79,95**	**–,–**
Pinball Dreams / dt.	49,95	61,95	–,–
Pinball Fantasies / dt.	56,95	–,–	–,–
Pirates ! Gold / dt.	**–,–**	**89,95**	**–,–**
Police Quest 4	–,–	V. mö.	–,–
Prime Mover / dt.	54,95	–,–	–,–
Prince of Persia 2 / dt.	–,–	69,95	–,–
Privateer / dt.	**–,–**	**89,95**	**–,–**
Privateer Speech Pack / dt.	**–,–**	**39,95**	**–,–**
Railroad Tycoon / dt.	76,95	85,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe / dt.	**–,–**	**82,95**	**–,–**
Red Baron & Mission Disk. / dt.	–,–	79,95	–,–
Return to Zork	**–,–**	**79,95**	**–,–**
Seal Team / dt.	–,–	82,95	–,–
Secret of Monkey Island 2 / dt.	86,95	86,95	–,–
Sensible Soccer '93 / dt.	49,95	58,95	51,95
Seven Cities of Gold	–,–	65,95	–,–
Shadow Caster / dt.	–,–	V. mö.	–,–
Silent Service 2 / dt.	76,95	76,95	77,95
Sim City Deluxe / dt.	85,95	85,95	–,–
Sim City & Populous / dt.	71,95	71,95	–,–
Sim Farm	**–,–**	**65,95**	**–,–**
Simon the Sorcerer / dt.	**V. mö.**	**92,95**	**–,–**
Soccer Kid / dt.	55,95	–,–	–,–
Space Quest 5 / dt.	–,–	69,95	–,–
Space Quest Compilation 1–4	–,–	87,95	–,–
Starlord / dt.	**–,–**	**89,95**	**–,–**
Street Fighter 2 / dt.	57,95	64,95	58,95
Strike Commander / dt.	–,–	89,95	–,–
Strike Commander Tactical Oper. / dt.	**–,–**	**39,95**	**–,–**
Strike Commander Speech Pack	–,–	35,95	–,–
Stronghold	**–,–**	**69,95**	**–,–**
Sub War 2050 / dt. *	–,–	89,95	–,–
Syndicate / dt.	**61,95**	**80,95**	**–,–**
T.F.X. / dt.	V. mö.	V. mö.	–,–
Task Force 1942 / dt.	–,–	89,95	–,–
Tornado / dt.	**–,–**	**69,95**	**–,–**
Transarctica / dt.	52,95	52,95	64,95
Turrican 3 / dt.	**49,95**	**–,–**	**–,–**
Ultima 7 / dt.	–,–	84,95	–,–
Ultima 7 Teil 2 / dt.	–,–	81,95	–,–
Ultima 7 Teil 2 – Silver Seed Data / dt.	–,–	39,95	–,–
Ultima 8	–,–	V. mö.	–,–
Ultima Underworld / dt.	–,–	76,95	–,–
Ultima Underworld 2 / dt.	–,–	76,95	–,–
Uridium 2 / dt.	**49,95**	**–,–**	**–,–**
WWF European Rampage Tour	52,95	59,95	52,95
Wall Street Manager / dt.	–,–	85,95	–,–
Warlords 2	–,–	87,95	–,–
Wing Commander / dt.	39,95	–,–	–,–
Wing Commander 2 & Speech Pack / dt.	–,–	74,95	–,–
Wing Commander 2 Special Op. 1 & 2/dt.	–,–	44,95	–,–
Wing Commander Academy / dt.	–,–	65,95	–,–
Wizardry 7 / dt.	–,–	94,95	–,–
X-Wing / dt.	–,–	89,95	–,–
X-Wing Upgrade + Mission / dt.	**–,–**	**58,95**	**–,–**
Zool / dt.	50,95	69,95	54,95

MEGA-HITS

Aces over Europe / dt.	*80,00*	*IBM-PC*
Anstoß / dt.	*70,00*	*Amiga & IBM-PC*
Elite 2 / dt.	*55,00*	*Amiga 73,00 IBM-PC*
Goal / dt.	*65,00*	*IBM-PC*
NHL Hockey / dt.	*80,00*	*IBM-PC*
Pirates! Gold / dt.	*89,00*	*IBM-PC*
Privateer / dt.	*89,00*	*IBM-PC*
Turrican 3 / dt.	*50,00*	*Amiga*

Computer-ZUBEHöR

512 KB Erweiterung für Amiga 500	*49,90*
1,8 MB Erweiterung für Amiga 500	*199,00*
1 MB Erweiterung für Amiga 600	*89,90*
3. Laufwerk 3,5" für Amiga	*119,00*
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	*43,00*
Advanced Gravis analog Joystick PC	*75,00*
Gravis Game Pad PC	*48,00*
Sound Blaster 16 / dt.	*329,00*
Sound Blaster 16 ASP / dt.	*439,00*
Sound Blaster Deluxe Edition / dt.	*149,00*
Sound Blaster Pro Deluxe Edition / dt.	*259,00*

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	–,–	–,–
Battlehawks 1942	25,95	25,95	25,95
California Games 2 / dt.	22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 / dt.	30,95	30,95	31,95
F-16 Falcon / dt.	34,95	–,–	–,–
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 / dt.	je 25,95	–,–	–,–
F-19 Stealth Fighter / dt.	32,95	32,95	34,95
F17 Challenge / dt.	24,95	–,–	–,–
Knights of the sky / dt.	32,95	32,95	32,95
M1 Tank Platoon / dt.	28,95	28,95	30,95
Midwinter 2 / dt.	30,95	30,95	32,95
North & South	21,95	21,95	21,95
Pinball Magic / dt.	21,95	21,95	23,95
Pirates ! / dt.	24,95	24,95	24,95
Populous 2 / dt.	–,–	–,–	29,95
Power Monger / dt.	–,–	–,–	29,95
Prince of Persia	18,95	23,95	–,–
Project-X	23,95	–,–	–,–
Tennis Cup 2	18,95	18,95	19,95
Turrican / dt.	14,95	–,–	22,95
Turrican 2 / dt.	14,95	–,–	22,95

V.mö = Vorbestellung möglich / dt = Deutsche Anleitung oder Version

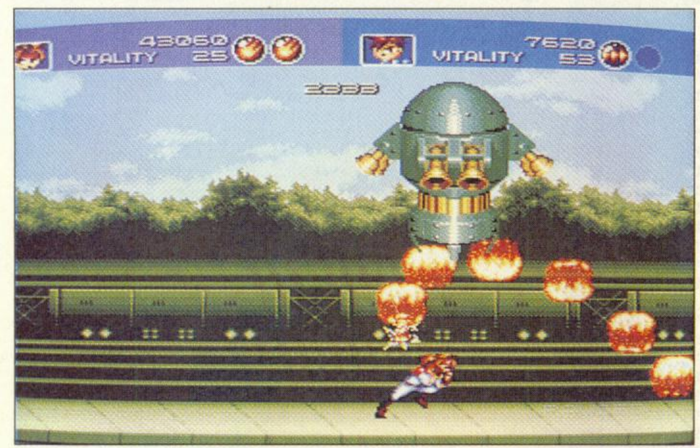
So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,- DM) oder per Vorkasse (+4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Bachler – Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Bücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Doppelt gemoppelt



Schnell weg mit dem Zwilling: Der Eisenkopf verheißt nichts Gutes

Gunstar Heroes

Vier Uhr nachmittags, irgendwo in der Galaxis. Dunkle Dunkelwolken sammeln sich um den Planeten Gunstar 9. Die örtliche Heldenfamilie kaut an den Stahlnägeln und erwartet die Ankunft des kosmischen Bösewichts Colonel Red. Besagter Diktator ist auf der Suche nach vier kosmischen Edelsteinen, die, wie jeder weiß, über das Schicksal des Universums entscheiden. Natürlich zieht sich der Stinkerich nach erfolgtem Diamantenraub, samt zahlreicher Unter- und Zwischenmotze, in seine Festung zurück und harrt der Dinge, die da kommen mögen. Die lassen nicht lange auf sich warten, denn jetzt kommen wir ins Spiel. Allein oder mit einem menschlichen Kumpel steuern wir jeweils die eine Hälfte eines Zwillingspärchens. Ist nur ein Joypad angeschlossen, toben wir allein durch die Level, zwei Spieler metzeln und rösten sich im Duett durch die Festung des finsteren Diktators.

Vor Beginn des Spiels dürft Ihr Euch wahlweise für Autofeuer oder Handarbeit entscheiden und eine Waffe Eurer Wahl mitnehmen. Zur Auswahl stehen neben einem extra durchschlagsfähigem Flammenwerfer ein Lasergewehr, ein Blitzwerfer und ein Plasmaröster. Jede der Waffen darf während des Spiels um eine Stufe aufgerüstet werden. Ihr steuert Eure Spielfigur einfach über das entsprechende Icon, und die Gegner fangen an zu zittern. Zusätzlich könnt Ihr die einzelnen Waffenkomponenten noch kombinieren, was insgesamt zehn unterschiedliche Hochleistungswaffentypen ergibt. Auch im Nahkampf sind die *Gunstar Heroes* nicht ungefährlich. Jeweils ein Angriffs- und Verteidigungsschlag stehen zur Verfügung. Wer im Duett spielt, kann darüber hinaus den Spielkumpel am Schlafittchen nehmen und den Gegnern als durchschlagendes Wurfgeschoß entgegenschleudern. Diese Angriffsvariante empfiehlt sich besonders gegen Obermotze.

Jeder der beiden *Gunstar Heroes* startet mit jeweils hundert Hitpoints, unterwegs ist weiterer Lebensnachschub versteckt. Röchelt einer der beiden Zwillinge sein Leben aus, teilt der andere mit ihm brüderlich die restlichen Energiepunkte. Dieses Spielchen geht so lange, bis beide bei Null angelangt sind. Aber auch dann muß man nicht verzweifeln – das Modul gönnt uns unendliche Continues. Allerdings starten wir dann jeweils zu Beginn des Levels. Die ersten vier Spielabschnitte sind frei anwählbar. Ist die erste Pein überstanden, werden drei weitere Level nachgeschoben. Ihr tuckert unter anderem mit Bergwergsloren durch den monsterverseuchten Untergrund, hängt an den Kufen eines Hubschraubers oder düst im Raumschiff durchs Weltall. Die Level scrollen von rechts nach links, sporadisch geht's auch abwärts. *vw*

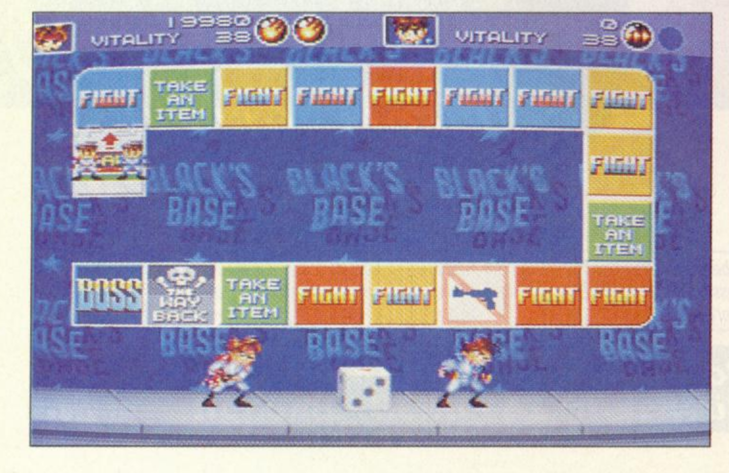
Super

Das fetzt gewaltig! Sind zwei *Gunstar*-Ballerknaben gleichzeitig unterwegs, geht auf dem Bildschirm tüchtig die Post ab. Hier wird geröstet, da gelasert, dort explodiert. – Was stört's, wenn dabei die Grafik mal in die Knie geht und leichte Ruckelansätze zeigt. Sega hat so viele witzige Ideen in dem Modul untergebracht, daß man guten Gewissens nachsichtig wird. Allein schon durch die Würfelspieleinlage im vierten Level und die abgedreht schrägen Comicgegner lohnt sich der Kauf des Moduls. Durch die pflegeleichte Kombinierbarkeit der Waffen wird auch ballertechnisch für reichlich Abwechslung gesorgt. Eine wichtige Einschränkung muß man allerdings machen: *Gunstar Heroes* sollte man sich nur im Doppelpack geben – sitzt man allein vorm Mega Drive, wird auch der Spielspaß halbiert. Wer auf der Suche nach einem unkomplizierten, witzigen und originellen Actionspiel ist, darf loswüten.

Doppel Whopper: Die Gegner werden geröstet und vom Bildschirm entfernt

Ein feiner Zug: Die Bösen reisen mit dem Junior-Paß

Ausgewürfelt: Hinter jedem Feld versteckt sich ein Obermotz



Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 83%

Grafik: 81% **Sound: 78%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Zweispieler-Option

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Link go home!



Der Preiß ist heiß: Herzen kosten in diesem Laden ein Schweinegeld

Landstalker

Treasures of King Nole

Japanische Spielefirmen hüten ihre Starprogrammierer normalerweise wie einen Augapfel. Deshalb stehen in den Credits der meisten Module in den seltensten Fällen die echten Namen der Designer, sondern nur ein paar schmissige Pseudonyme. Die Geheimniskrämerei um die wahren Modul-Macher ist im Land der aufgehenden Sonne auch bitter nötig, denn viele Firmen versuchen sich die besten Programmierer gegenseitig abzuwerben. Mitunter führt der gegenseitige Arbeitskräfteklau zu echten Terminkatastrophen. Beispielsweise soll sich gerüchteweise die Veröffentlichung des jüngsten Teils von Nippons beliebtester Rollenspielserie, *Dragon Quest*, nur deshalb um ein halbes Jahr verschoben haben, weil einige der *Dragon Quest*-Meister das Nintendo-Pad gegen einen Sega-Controller eingetauscht haben. Genauer gesagt, schlüpften die Programmierer bei der ausschließlich für Sega werkelnden, "Clymax Entertainment"-Crew unter. Clymax Entertainment ist hierzulande durch das Edelrollenspiel *Shining in the Darkness* und die Strategieperle *Shining Force* bekannt. Anstatt sich auf den *Dragon Quest*-Lorbeeren auszuruhen, bastelte die so verstärkte Clymax Entertainment-Truppe an einem neuen Action-Adventure für das Mega Drive. *Landstalker* heißt der Neuling und ist schon seit fast zwei Jahren in japanischer Spielerhand. Erst jetzt erscheint *Landstalker* offiziell auch in Deutschland – die lange Wartezeit hiesiger Spieler wird aber durch eine komplett eingedeutschte Version schmackhaft gemacht.

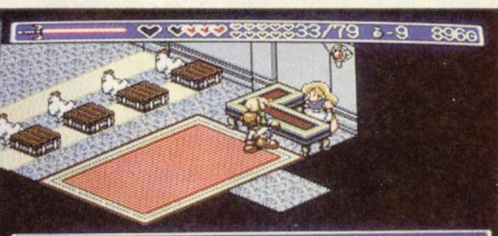
Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern spielt in *Landstalker* nur ein Soloheld die Hauptrolle. Niels ist Schatzjäger von Beruf, Gefahr sein zweiter Vorname. Deshalb zögert Niels nicht, als er von den sagenumwobenen Reichtümern des Märchenkö-

Super

Tritt zur Seite Link! Segas neuer Action-Adventure-Held Niels rückt dem Konkurrenzkollegen Link nicht nur gehörig auf die Pelle, sondern schwingt sich auch um Schwerteslänge am *Zelda*-Hero vorbei und lümmelt sich auf den ersten Platz meiner persönlichen Hitliste. Zwar erreicht Niels nicht ganz den Link-Niedlichkeitsfaktor ("Ach, ist der putzig!"), dafür zeigt Segas neuer Strahlemann dem Nintendo-Oldtimer beim Thema "Spielerischer Anspruch", aus welchem Byte der moderne Action-Adventure-Adonis geschnitzt ist. Einzig die gewöhnungsbedürftige Perspektive entpuppt sich bei *Landstalker* zum Stolperstein im Spieldesign. Um Speicherplatz zu sparen, wurden kurzerhand die Schatten für die Objekte auf dem Bildschirm weggelassen. Dies sorgt vor allem bei komplexeren Hüpfereien für eine gehörige Portion Verwirrung. Trotzdem sind alle Jump'n'Run-Einlagen mit Geduld und Geschick zu meistern. Unfaire Stellen sucht der Schatzsucher genauso vergebens wie unlogische Rätsel. Zugegeben: Einige Puzzles und Spielsituationen sind ganz schön knackig und bringen selbst hartgesottene Experten ins Schwitzen, aber auch für Genre-Neulinge ist gesorgt. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich sanft aber sicher, die ersten Mini-Missionen dienen nur zur Eingewöhnung. Grafisch hängt *Landstalker* alle bisherigen Sega-Action-Adventures im Schongang ab. Immerhin stecken in dem Modul satte 16 MBit (2 MByte), die die Programmierer bis zum letzten Bit mit furioser Bilderpracht vollgepfropft haben. Eine Überraschung gibt's übrigens am Ende des Spiels, denn für Deutschland wurde das japanische Finale übernommen, in der US-Fassung wird unverständlicherweise ein geändertes Finish geboten. Ein dickes Lob heimst *Landstalker* für die sehr gute deutsche Übersetzung von Anja "Factor 5" Hertzberg ein. Hoffen wir, daß Sega dieser Politik langfristig treu bleibt und weitere Module dieser Art mit deutschen Bildschirmtexten versieht.



Niels findet im Dungeon robusteres Schuhwerk



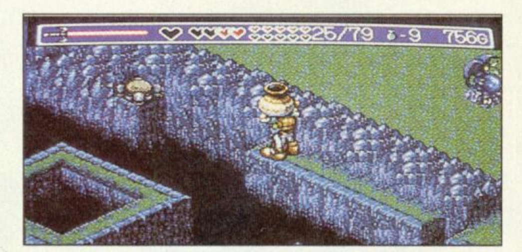
Sattle die Hühner Niels: Im Chicken-Race fliegen die Federn



Niels ist Feuer und Flamme: Im Lavalevel haust ein Obermotz



FANTASTIC DIZZY
Überleben im Baumhaus
Angriff auf die Burg
Schiff kaputt
"Ein ideales Abenteuer für Tüffelfreunde"
Video Games magazin
Drachenlager
Unheimlich! Ein Wolkenschloß
Da ist er endlich! Dizzy auf einem riesigen Arcade - Abenteuer! Erforsche das geheimnisvolle Königreich Zakeria mit seinem Palmenstrand, der mittelalterlichen Stadt, dem verwunschenen Friedhof, dem Palast der Trolle und vielen anderen aufregenden und mysteriösen Gegenden! In diesem absolut umwerfenden Spiel triffst auf die seltsamsten Leute, eigenartigsten Kreaturen und furchterregendsten Ungeheuer! All das und noch viel mehr findest du nur in diesem preisgekrönten Abenteuer deines Lebens!
"Die Eierköpfe rollen direkt ins Herz - besonders bei den jüngeren Spielern"
Video Games magazin
GAME TEXT
FANTASTIC DIZZY
Lizenziert von Sega Enterprises Limited für die Anwendung auf dem
SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM UND SEGA GAME GEAR.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.
Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, G.B.
Codemasters™
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy". Spieltext nicht in Italienisch oder Spanisch.



Da versagt selbst Copperfield: Die Vase muß zielgenau auf den Schalter geworfen werden



Mein Freund der Baum: Diese Eiche dient Niels als Transportmittel



Alter Gierschlund: Unser Held plündert wieder eine Schatzkiste



Der Weg zum Finale: Alle fünf Edelsteine befinden sich am richtigen Platz



Alles im Sack: Niels ist komplett ausgestattet

nigs Nole hört und bricht auf, um die Schätze zu bergen. Bevor Ihr und Niels die Schatzkammern König Noles erreicht, gilt es eine ganze Menge kleinerer Miniaufträge zu erfüllen. Die Insel, auf der das Abenteuer spielt, ist nämlich nicht unbewohnt. Mehrere Ortschaften sind auf dem Eiland verteilt. Hier müssen bestimmte Aufgaben erledigt werden, bevor Ihr in das nächste Inselgebiet gelangt. Da gilt es beispielsweise zwei verfeindete Bärenvölker zu befrieden, eine schnuckelige Prinzessin muß befreit, ein wichtiger Leuchtturm repariert und eine Höhle von miesem Diebesgesindel gesäubert werden. Die Lösung für die meisten Aufgaben liegt in tiefen Labyrinthen verborgen. Neben einer Menge Keller-Monster, die Niels ans Bildschirmleben wollen, sind die Dungeons mit allerlei Fallen, Hindernissen und Rätseln gespickt. Allerdings sind nicht alle Labyrinthe zur Lösung des kompletten Spiels nötig. In einigen Dungeons gibt es als Bonus besondere Ausrüstungsgegenstände, wie bessere Säbel und widerstandsfähigere Rüstungen, die Niels einsammeln darf. Niels Lebensenergie wird in Herzchen angezeigt, der unachtsame Kontakt mit einem Gegner oder das Tappen in eine Falle, zehrt an Euren Lebenskräften. Bei Spielbeginn hat Niels nur vier Herzen, im Spielverlauf findet Ihr zusätzliche Energiecontainer und könnt einige sogar in Shops kaufen. Ist übrigens ein Herzchen im aktuellen Bildschirm versteckt, ertönt beim Betreten des Abschnitts eine kleine Glocke.

War bei *Shining in the Darkness* die Umgebung noch in 3-D zu sehen und stapften die *Shining Force*-Figuren über eine aus der Vogelperspektive gezeigte Landkarte, wechselten die Designer für *Landstalker* wieder den Grafikstil. Jetzt wird das Spielfeld aus einer isometrischen Perspektive gezeigt. Ebenfalls über Bord geworfen wurde die Iconsteuerung aus den beiden ersten Climax Entertainment-Modulen. Niels läßt sich komplett ohne Symbole steuern. Per Knopfdruck kann Niels ein Schwert schwingen, um sich gegen die zahlreichen Monster zu verteidigen, Niels kann hüpfen und Gegenstände hochheben. Mit diesen drei Optionen kommt Ihr völlig aus. Um sich mit den zahlreichen Figuren im Spiel zu unterhalten, rempelt Ihr einfach den betreffenden Gesprächspartner an und drückt auf einen Feuerknopf. Um in den Geschäften einzukaufen, sammelt Ihr den gewünschten Gegenstand ein und legt ihn beim Shop-Besitzer auf den Tresen. Viele Puzzles lassen sich nach dem gleichen Prinzip lösen. Da müssen z.B. Schalter mit Gegenständen, die Ihr vorher aufgesammelt habt, beschwert werden. Andere Rästel basieren auf einem Zeitlimit: Ihr betätigt einen Hebel, der eine Tür öffnet, die sich jedoch nach einer bestimmten Zeitspanne wieder schließt. *mh*



Im Untergrund ist's weniger bunt

Shining Force 2



Deutsche Spieler schauen wieder einmal neidisch ins Land der aufgehenden Sonne. Derweil wir immer noch auf *Landstalker* und die offizielle Euroversion des Knallers *Shining Force* warten müssen, vergnügen sich Nippons Spieler bereits am vierten Teil der *Shining*-Saga. *Shining Force 2* orientiert sich spielerisch am ersten *Shining Force*-Modul, hauptsächlich wurde an Grafik, Sound und Umfang des Programms gefeilt. Statt der 12 MBit aus der ersten Cartridge, spendierte Climax Entertainment dem Nachzügler 16 MBit. Wann *Shining Force 2* hierzulande erscheinen soll, steht noch in den Sternen: Wahrscheinlich ist Weihnachten '94 als Datum bei Sega anvisiert.

Genre: Action Adventure
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 91%

Grafik: 86% Sound: 74%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie

Schiedsrichter, Telefon!



Die gegnerische Mannschaft flieht, als Müller seinen Fall rückzieht

FIFA International Soccer

Fußballsimulationen für Segas Mega Drive dürfen Sportspielliebhaber zwischen den American-Sports-Simulationen mit der Lupe suchen. Ganz dünn wird die Luft jedoch, wenn es um wirklich gute und realitätsnahe Kickereien geht. Sportspielgroßmeister Electronic Arts will den Soccer-Konkurrenten endlich zeigen, aus welchem Stoff gute Fußballspiele gestrickt werden und beglückt als Anheizer für die 94er Fußball-Weltmeisterschaft in den Vereinigten Staaten die Digirasen unserer Welt mit *FIFA International Soccer*.

Bevor Ihr losbolzt, entscheidet sich der lederliebende Sportspieler entweder fürs Freundschaftsspiel, für die zünftige Liga oder entwickelt Weltmeisterallüren. Wie gewohnt, darf eine aus 48 Mannschaften mit jeweils unterschiedlich starken Spielern ausgesucht und an den Regeln gebastelt werden: Ob Spieldauer oder Abseitsregelung – erlaubt ist, was gefällt. Sind ein paar Kumpels zur Hand, dürfen diese mitspielen. Besitzt Ihr zudem den brandneuen Vier-Spieler-Adapter, kicken vier Mann zugleich mit- oder gegeneinander.

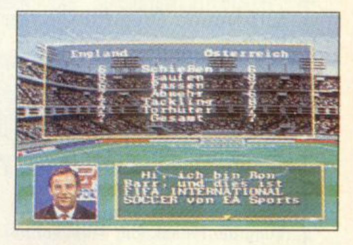
Endlich im Stadion, schaut Ihr von schräg oben auf den isometrisch dargestellten Rasen. Je nach Knopfdruck wird gepaßt, geschossen, eingegrätscht oder per Fallrückzieher, Flugkopfball und Hackentrick artistisch beeindruckt. Auch die obligatorische Replay-Funktion ist integriert und läßt sich jederzeit aufrufen. Abgespeichert wird diesmal unglücklicherweise nicht auf Batterie, sondern per extralangem Paßwort. Damit läßt sich Electronic Arts für den Nachfolger die erste Option offen. *kn*

super

Da platzt Matthäus glatt der Fußballstiefel und Beckenbauer fällt der schneidige Golfschläger aus der Hand: *FIFA International Soccer* gehört grafisch und musikalisch zum Besten, was das Genre je hergab. Allein die total abgedrehten und genauso zahlreichen Animationen der Spieler verdienen die "Goldene Trillerpfeife". Ob Fallrückzieher, Flugkopfball, Torwarts Glanzparade oder fröhlicher Sambatanz – die Sprites machen mehr los, als Roy Black in seinen besten Jahren. Dementsprechend gigantisch ist auch der Zuschauerlärm. Da wird gesungen, gebrüllt, gepfiffen und getanzt, daß die Tribünen wackeln. Gänzlich ungeklärt bleibt jedoch, warum eine derart hochgepushte Zuschauermenge nicht mit Klopapier wirft und ab und an eine Rakete hochgehen läßt – das wäre doch das allergrößte. Bei aller Euphorie heben jedoch zwei kleine Wermutstropfen den mahnenden Finger: Zum einen vermissen wir eine Spielfeldübersicht, die strategisch geplante Spielzüge und flottes Paßspiel ermöglichen würde, zum anderen erlaubt die relativ träge Steuerung erfolgreiche Dribblings nur in den seltensten Fällen. Fußballfans müssen trotzdem zuschlagen – auf dem Mega Drive gibt es kein besseres Fußballspiel. Könnt Ihr zudem noch auf den EA-Vier-Spieler-Adapter plus Mama, Papa und Oma zurückgreifen, steigt das Spaß-O-Meter in schwindelerregende Höhen.



Das ist der Rhythmus, wo man mit muß: Torschütze und Kumpel geben sich "Five"



Der Ansager tut, was er nicht lassen kann: Er sagt an

Kopf zu – Freizeit: Für den Fall der Fälle helfen nur noch Kopfbälle

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Electronic Arts

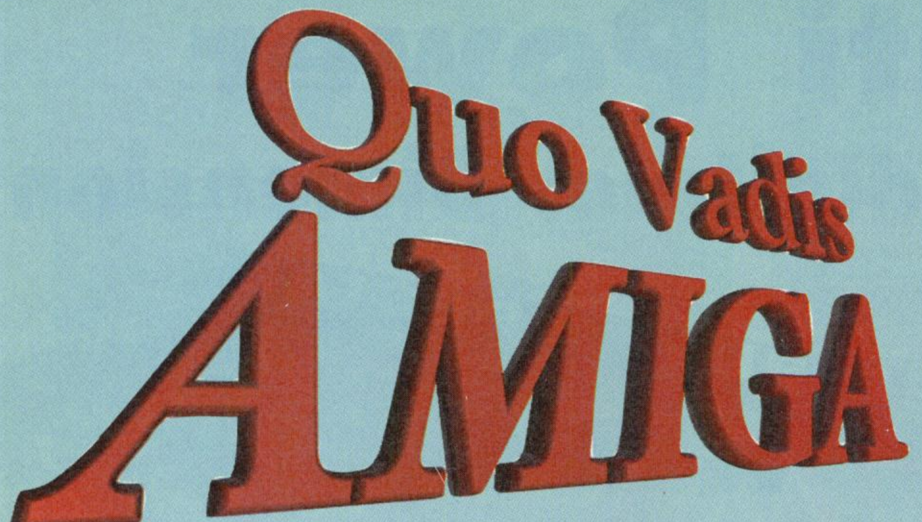
MEGA DRIVE 84%

Grafik: 80% Sound: 79%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Vier-Spieler-Modus
Geplant für: Super NES

Multi Power
Spielen in digitaler Dimension



Das Spezial 1/94 gibt's ab 29.11.93 überall im Handel



Was ist los mit Commodores Freundin? Liegt der Amiga im Sterben? *POWER PLAY* hat sich bei deutschen Spieleherstellern umgehört.

Es ist offensichtlich, und niemand kann es abstreiten: Der Amiga wird von führenden Softwareherstellern längst nicht mehr so fanatisch unterstützt wie noch vor vier Jahren. Die Diskussion, ob der PC den Amiga "ablöst", läuft auf vollen Touren und wird mit immer subtileren Argumenten angeheizt. Um den dümmlichen Kleinkrieg zwischen Konsolen-, PC- und Amiga-Fans mit einigen ernstzunehmenden Argumenten zu spicken, hat sich *POWER PLAY* in der Industrie umgehört und gefragt, wie die Zukunft der Freundin aussähe oder ob sie gar schon unter den Verblichenen weile, kurz: tot sei. *kn*

Factor 5

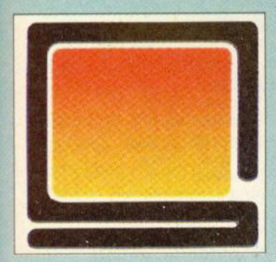


Natürlich ist der Amiga nicht ganz tot, genausowenig wie der C 64 oder der Atari ST. Insgesamt schliddert er aber immer mehr in genau das Schicksal des C 64: Er entwickelt sich zum Raubkopierer-geplagten Nischengerät, das ganz klar nicht mehr den Ton angibt. Von unsere Seite aus gesehen hat Commodore einfach zu spät erkannt, welche Leistungsmerkmale inzwischen nötig sind. Als der Amiga erschien, war er revolutionär – auf diesen Lorbeeren ruhte sich Commodore zu lange aus. Jetzt endlich wurden die Fehler erkannt und Geräte wie der 1200er sind endlich verbessert – aber trotzdem gegen aktuelle Spielkonsolen und PCs im Hintertreffen. So sehr wir den Amiga mögen, wir verdanken ihm schließlich unsere Erfolge, sehen wir trotzdem im Spielemarkt keine allzu große Zukunft für ihn. Einerseits werden aktuelle Spiele meist auf dem PC oder auf Konsolen entwickelt und lassen sich kaum noch adäquat auf den Amiga konvertieren, andererseits ist die kriminelle Energie der Raubkopierer unglaublich. – Bis auf ein paar Überraschungserfolge verkauft sich fast kein Spiel mehr auf dem Amiga. Für uns Entwickler ist es schon frustrierend, daß zwar annähernd 2 Millionen

Amigas in Deutschland verkauft wurden, ein normales Spiel aber nur 3500mal (kein Scherz!) über die Ladentheke geht. Wir haben all die Jahre so viel Arbeit in *Katakis*, *R-Type*, *B.C. Kid* und die *Turrican*-Spiele gesteckt, daß bei einem Verkaufsmißerfolg des dritten *Turricans* unser Amiga-Engagement endgültig zurückgehen wird. Wenn man von Spielen nur 3000 Stück verkauft, werden diese auch entsprechend klein, Amiga-unspezifisch und unaufwendig konzipiert sein, damit man mit dieser Magerzahl wenigstens die Kosten decken kann. Wir sehen es einfach nicht ein, daß unsere Arbeit an einem *Turrican 3* genauso umfangreich ist, wie an *Super Turrican* fürs Super Nintendo, dort aber Hunderttausende verkauft werden, während man aus Amiga-Kreisen zwar hört, wie toll das Spiel sei, es sich aber trotzdem nicht verkauft.

So viele Fehler Commodore auch mit der Produktpolitik gemacht haben mag – all den Raubkopierern sei gesagt, daß sie nach dem Atari-8-Bit, dem C 64 und dem ST jetzt auch den Amiga spielerisch in den Untergang reiten, herzlichen Glückwunsch!

Julian Eggebrecht, Factor 5



Software 2000

Wir glauben "NEIN", denn Totgeglaubte leben länger. Fakt ist, daß die Verkaufszahlen sowohl im Hardware- als auch im Software-Bereich zwar rückläufig sind. Es werden in bestimmten Kategorien aber immer noch genügend Stückzahlen verkauft. Wir verkaufen im Amiga-Bereich teilweise (z.B. *Eishockey Manager*) sogar mehr als im PC-Bereich. Außerdem entwickeln wir immer noch sehr viele Titel zuerst auf dem Amiga oder aber parallel zum PC.

Wir glauben, daß der Amiga auch noch die nächsten 5 Jahre überleben wird. Wir berücksichtigen aber auch, daß der PC immer stärker wird und verzeichnen zum Beispiel viele Anfragen, wie man von einer Amiga-Version auf eine PC-Version wechseln kann.

Marc Wardenga, Software 2000



Thalion

Oftmals haben wir den Eindruck, als würden Softwarefirmen verdächtigt, irgendwann einmal bestimmte Rechnermodelle aus purer Boshaftigkeit zu vernachlässigen. Man stelle sich vor: Eine dunkle, regnerische Nacht, in Trenchcoats gehüllte Gestalten klopfen irgendwo in einer europäischen Großstadt an eine Tür, murmeln eine Parole ("Amiga sucks") und versammeln sich in einem rauchverhangenem Konferenzraum. Dort findet das jährliche Treffen der Bosse der großen Softwarefirmen statt und diesmal beschließen sie: "Laßt uns den Amiga-Besitzern eins auswischen, drehen wir ihnen den Hahn ab, so wie letztens den Atari ST-Usern! Koste es, was es wolle, har, har!"

So ist es natürlich nicht. Und falls doch, haben wir keine Einladung erhalten. Wie dem auch sei, ich würde gern klarmachen, daß alle Softwarefirmen die Entscheidung, für welchen Computer entwickelt wird, gar nicht selbst treffen. Die Kunden tun das für sie. Und Ihre Stimmzettel sind Kassenbons. Tut mir leid, mit der alten Masche "Wir müssen ein paar Programme verkaufen, um zu überleben" anzukommen, aber es zeichnet sich hinsichtlich der Verkaufszahlen von Amiga-Programmen ein eher trauriges Bild ab, besonders wenn man bedenkt, daß der Rechner europaweit millionenfach installiert ist. Fairerweise muß man jedoch anmerken, daß manche der Beschwerdeführer über die schwache Kaufmoral der Amiga-Besitzer auf diesem Rechner Produkte in einer eher schwachen Qualität anbieten, so daß man nur schwer sagen kann, ob das Spiel aufgrund der vielen Raubkopien floppte oder weil es einfach mies war.

Aus diesen Gründen weigern wir uns jedoch, den Amiga fallenzulassen. Zum er-



sten muß man ganz offen sagen, daß es für eine doch recht kleine Firma wie Thalion nicht so einfach ist, von heute auf morgen auf ein anderes System zu wechseln. Wir haben zuviele Entwicklungsprogramme, die auf den Amiga zugeschnitten sind, im Laufe der Jahre perfektioniert. Das alles auf PC-Umgebung umzuschreiben, würde mindestens ein halbes, produktionsloses Jahr kosten. Zweitens haben wir uns entschlossen, zwei Testraketen abzufeuern, in Gestalt zweier Amiga-Programme, deren Qualität (unserer natürlich nicht ganz objektiven Meinung nach) überdurchschnittlich hoch ist: *Lionheart* und, ganz frisch, *Ambermoon*. Im Falle von *Lionheart* waren die Käuferaktionen so gesehen enttäuschend, wir konnten gerade unsere hohen Entwicklungskosten decken. Für ein Actionspiel waren die Verkäufe jedoch klar über dem Durchschnitt. Ein deutlicheres Lebenszeichen der Amiga-Gemeinde erhoffen wir uns mit *Ambermoon*, da wir technisch und qualitativ einen Aufwand betrieben haben, der heutzutage nur bei führenden PC-Rollenspielen angetroffen wird.

Die eingangs gestellte Frage läßt sich also für Thalion so beantworten: Noch ist für uns der Amiga nicht gestorben. Ernsthafte Symptome sind jedoch unübersehbar. Wenn Medikamente in Form von Software auf fairem Qualitätsniveau dem Patienten nicht helfen können, werden auch bei bei uns finanzielle Zwänge stärker als der Amiga-Enthusiasmus.

Erik Simon, Thalion

BLUE BYTE



Wir bei Blue Byte sehen die gesamte Entwicklung der Amiga-Schiene mit Interesse. Sicherlich ist der Amiga eine schöne Maschine, auf der auch viele von uns sich ihre ersten Meriten verdient haben.

Auch die User unter uns sehen aber, daß die Softwareentwicklung für diesen Computer abnimmt. Neue Programme, darunter viele Umsetzungen, halten einfach nicht mehr, was die Hardwarevoraussetzungen des Amiga versprechen. Obwohl wir bei Blue Byte mit jedem neuen Programm die Grenzen der Möglichkeiten in der Amiga-Programmierung weiter hinausschieben, erkennen die Kunden doch bei vielen anderen Softwarehäusern ein schwindendes Interesse. Blue Byte unterstützt grundsätzlich alle teuer bezahlten Erweiterungen wie Festplatten, mehr RAM, Turbokarten oder Zweitlaufwerke, was besonders im Moment nicht üblich ist. Auch verzichten wir seit Jahren auf jegliche Art von Kopierschutz, womit wir wahrscheinlich beim Kern der Sache angelangt wären.

Jahrelang wurde kopiert, was zu kopieren war und auch das, was eigentlich geschützt werden sollte; und nun wundert sich mancher Anwender, warum es weniger Neuheiten gibt. Viele Amiga-User meinen, auch auf dem PC werde kopiert, da es dort ja nur in den seltensten Fällen einen Kopierschutz gibt. Natürlich haben sie recht, leider aber nicht ganz. Es gibt, um nur mal in Europa zu bleiben, eine weitaus größere Basis an installierten PCs als Amigas, so daß jedes kopierte Amiga-Spiel um ein Vielfaches schwerer zu Buch (oder in die Bilanz) schlägt, als derselbe Titel im PC-Format. Es ist eine Tatsache, daß es sich viele Firmen nicht mehr leisten können, Hunderttausende von Mark in ein Spiel zu investieren, das möglicherweise nur als Kopie beim Anwender landet. So gehen viele hin, sparen im Amiga-Sektor Gelder ein, die sie dann für PC-Versionen einsetzen. Jedes Programm kostet Geld. *Battle Isle* hat 1991 allein in der Produktion über 300.000 DM verschlungen. Ist das Programm dann fertig, wird der Programmcode nicht einfach nur übertragen, sondern muß in den meisten Fällen neu programmiert werden. So hat man schnell mehrfache Kosten für weitere Versionen. Gerade die User der neuen

Und England?

Daß die Briten zum Amiga-freundlichsten Volk dieses Planeten gehören, ist hinreichend bekannt. Aus diesem Grund haben wir auch bei den Engländern nachgefragt. Die Stellungnahme von Tom Watson, Marketing Manager bei Renegade, soll hier stellvertretend für alle Insulaner bekanntgegeben werden:



"Natürlich ist es unmöglich, genau zu beschreiben, an welcher Stelle der Amiga in Zukunft stehen wird. Die Vermutungen müssen dabei unterschieden werden:

Amiga 500/600
Dieser ist jetzt in derselben Lage, wie der C64 1990 – ein Low-Cost-Computer mit riesigem Softwareangebot. 1994 wird der Markt noch existieren, wobei ich annehme, daß es danach rapide bergab geht.

Amiga 1200
Eine gute Maschine mit gutem Software-Support – die meisten Firmen produzieren 1200-spezifische Versionen. Richtig groß wird der Markt jedoch erst Ende 1994 oder sogar früher, wenn die Masse der Amiga-Software aus 1200er Spielen besteht.

Amiga CD32
Hier eine Prognose abzugeben, ist relativ schwer, da das CD32 erst kurze Zeit zu haben ist. Es ist möglich, daß es ein großer und schneller Erfolg wird, aber ich denke, der Markt wächst eher langsam und kann erst Ende 1994 wirklich greifen. Der wichtigste Aspekt für einen Erfolg des CD32 ist jedoch folgender: Den Leuten muß klargemacht werden, daß das System mehr fürs Geld bietet als eine herkömmliche Konsole. Wenn Commodore diese Message an den Mann bringt, haben sie beste Chancen auf einen Erfolg.

Fazit
Ja, der PC-Markt wächst täglich, aber unsere Welt ist nicht so simpel, daß nur einer Erfolg hat und alle anderen zum Scheitern verurteilt sind. Der Amiga war dermaßen erfolgreich in Europa, daß er nicht so einfach über Nacht verschwindet, obwohl sich der Markt radikal ändern wird. Man sollte sich daran erinnern, daß der Amiga seinen Erfolg der guten Software verdankt und solange es noch solch gute Software gibt, ist auch ein Verlangen nach der Hardware existent.

Amigas registrieren oft genug bestürzt den Rückgang an Software. Aber eine Version, die den AGA-Chipsatz ausreizt, kostet ja wieder Zeit und Geld, obgleich diese Version vielleicht noch die vielversprechendste wäre.

Aus diesem Grund wird Blue Byte die Marktentwicklung der AGA-Modelle, einschließlich des CD32, genauestens beobachten. Betrachtet man allerdings die mangelnde Entwicklerunterstützung Commodores, wir haben bis zum heutigen Tag kein CD32 bekommen, kann man für die weitere Zukunft dieser Rechner nur düster sehen.

Stefan Piasecki, Blue Byte

Attic



Nein, zumindest in Europa ist der Amiga nicht tot, doch wird er in seiner bisherigen Form sicher aussterben, da die Anforderungen der heutigen Software an die Hardware zu hoch werden, als daß sie von einem herkömmlichen A500, A600 oder A2000 noch erfüllt werden können. Ich sehe für den Amiga allerdings im Bereich des A1200 – A4000 durchaus eine Zukunft, wenn die Leute bereit sind, ihre Hardware upzudaten, wie es bei den PC-Usern bereits seit Jahren gängig ist.

Es ist einfach zuviel verlangt, von einer sechs Jahre alten, geoutdateten Hardware Wunder zu verlangen. Mein Rat an die User lautet daher, auf schnellere Amiga-Modelle mit mehr Speicher und Harddisks aufzusteigen. Mein Rat an die Fachpresse hingegen ist, den Tod des Amiga nicht zu beschreien, da er durch die dadurch entstehende Verunsicherung des Publikums sicherlich nicht unwesentlich forciert wird!

Ich hoffe, daß wir auch in Zukunft unsere Produkte auf dem Amiga werden portieren können, doch werden wir sicherlich bald an die Grenzen des Zumutbaren stoßen, wenn sich nicht ein deutlicherer Trend der User in Richtung leistungsfähiger Amiga-Modelle abzeichnet, und dann davon absehen müssen.

Guido Henkel, Attic



Tote Hose

Ich finde Eure Zeitschrift gut. Allerdings bringt Ihr in letzter Zeit zuviel überflüssigen Schnick-Schnack wie z.B. Berichte zu Comics, CDs. So etwas ist in einer Computerspiele-Zeitschrift mit Verlaub völlig überflüssig, dafür gibt es hinreichend viele andere Scene- und Kinderzeitschriften. Der absolute Tiefpunkt war das Interview mit den Toten Hosen! Ich hoffe, ähnliches bleibt den Lesern in Zukunft erspart. Beschränkt Euch also bitte auf Computerspiele.

Noch eine Frage zum Schluß: Wie legt man der Postkarte für Kleinanzeigen einen Scheck oder 5 DM Schein bei? Ich habe es versucht, aber der Scheck ist immer wieder runtergefallen.

Jens-Uwe Bußer, 63500 Seligenstadt

Nimm ein Kuvert.

Die Toten Hosen wollten in die *POWER PLAY*. *sv*

Nepper, Schlepper

Ich möchte hier an dieser Stelle einmal mordsmäßig meckern. Ich habe 22.07.1993 bei einem Spieleversand in Villingen-Schwenningen mehrere Spiele, unter anderm auch *Syndicate*. In den folgenden zwei Wochen rief ich zweimal bei der Firma an, um mich zu erkundigen, wo die Spiele bleiben. Angeblich ist das Schiff aus England, mit dem *Syndicate* geliefert werden soll, noch nicht angekommen. Am 05.08.1993 kommt das Paket dann endlich an. Ich probiere alle Spiele aus und hebe mir *Syndicate* bis zum Schluß auf. Es kommt, wie es kommen muß. Alles funktioniert, bis auf *Syndicate*. Mittels CheckDisk stelle ich fest, daß die erste Diskette defekt ist. Ich rufe bei dem Versand an und man rät mir, die gesamte Packung zurückzusenden. In den nächsten Wochen rufe ich mehrmals bei der Firma an und höre Sachen, wie "es ist schon unterwegs, bei uns ist die Grippe ausgebrochen, mein Vorgänger hat die Firma verlassen, es ist momentan nicht auf Lager und es wird wohl bei der Post verlorengegangen sein". Inzwischen habe ich Syndicate schon für 50 DM in einem Kaufhaus gesehen.

Was will ich damit sagen. Leute, im Schnitt bringt es gar nichts, im Versand zu bestellen. Die Preise scheinen zwar auf den ersten Blick niedriger zu sein. Doch falls man Ärger hat, ist man schnell viel Geld los.

Oliver Kluge, 31867 Lauenau

Es kommt leider immer wieder vor, daß wir Zuschriften in diese Richtung bekommen. Aber was sollen wir dagegen tun. Es gibt gute, die Mehrzahl und schlechte Versandfirmen. Aber wegen ein paar schwarzen Schafen in der Branche kann man noch nicht sagen, kauft bloß nicht im Versand. Daß der Support bei solchen Firmen oft nicht der Beste ist, liegt auf der Hand. Wie sollten sie sonst diese niedrigen Preise realisieren. Bei örtlichen Fachhändlern erhält man meist einen besseren Service, muß aber mehr hinblättern. Die Entscheidung, wo Ihr kauft, liegt, wie soll es anders sein, bei Euch. *sv*

Konsolen-Freak

Ich hätte da mal einen Vorschlag, der sicher auch für viele andere *POWER PLAY*-Leser interessant ist: Schmeißt die Videospiele endgültig aus Eurer Zeitschrift! Gebt ihnen doch endlich den Gnadenstoß! So wie es momentan aussieht, wäre das wohl für alle Beteiligten das Beste. Die gehässigen Amiga- und PC-User haben endlich das Kinderspielzeug aus ihrer Zeitschrift, und die Videospieler müssen sich nicht mehr über eine solche Vernachlässigung ärgern. 3-5 Tests für die 8 wichtigsten Systeme pro Monat ist lächerlich. Vor allem, wenn sich Euer Magazin mit der Aufschrift *Computerspiele- und Videospiele-Magazin* krönt. Entweder Ihr macht fifty-fifty oder vergeßt es gleich. Die Videospielefans sollen sich die *Video Games* kaufen und die *Power Play* wäre dann allein für die Computer User da. Zum Schluß sei noch gesagt, daß ich



Videospieler bin, kein Computerbesitzer, der die Videospiele raushalten will.

Karl Reiter, A-6215 Achenkirch

Interessanter Standpunkt. Aber ich verstehe nicht ganz, warum Du die Videospiele raus haben willst. Der Grund für die jetzige Aufteilung ist, daß viele unserer Leser Konsole und Computer haben. Gut, dann sollen sie sich halt zwei Magazine kaufen, aber das kostet Geld. Außerdem testen wir sowieso nur noch die besten Games auf den Konsolen, um den Usern einen Einblick zu bewahren. *sv*

Wenn auch noch andere Leser die Video Games aus der *Power Play* raus haben wollen, schreibt uns:

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Red. Power Play
85531 Haar bei München

Der NeXT(e)

Schon seit vielen Jahren kaufe ich die *POWER PLAY*, sogar wie sie noch der *Happy Computer* beigelegt war. Ihr Magazin gefällt mir gut, erscheint es mir jedoch ein wenig konservativ. Ansonsten kann ich wirklich nur positiv über die *Power Play* sprechen.

Wie gut Ihr seid, wißt Ihr selbst, deshalb möchte ich auf verschiedene Artikel eingehen, in denen der Mac und NeXT vorkommen.

Wie beinahe jeder Computerbesitzer, habe auch ich vor fast 10 Jahren mit dem C 64 begonnen, mich dann zum Amiga hochgearbeitet und besitze nun schon mehrere Jahre einen Mac und seit ca. einem Jahr eine NeXTstation Turbo, also den berühmt berüchtigten NeXT. Seit einigen Monaten besitze ich einen mehr oder weniger hochgerüsteten 486'er PC.

Daß seit kurzem der Mac in Ihrer Zeitschrift berücksichtigt wird, gefällt mir sehr gut. Zum Thema NeXT glaube ich jedoch, daß es zuwenig Informationen Ihrerseits und seitens der Leser gibt. Vor allem Wörter wie *Super-Computer* oder *Wundermaschine* halte ich für übertrieben. Ich möchte in diesem Rahmen einige Dinge klären. Steven Jobs NeXT gibt es seit fünf Jahren. Der NeXT ist vielleicht ein super Computer, aber noch lange kein Super-Computer. Man kann den NeXT am ehesten mit dem Mac vergleichen, denn beide besitzen einen Motorola 68040-Chip. Der NeXT ist jedoch als nahezu direkte Weiterentwicklung vom Mac-Erfinder Jobs zu sehen. Das Beste an ihm ist sein Betriebssystem NeXTstep, welches übrigens eine grafische UNIX-Oberfläche ist. Trotzdem ist er nur etwa so schnell wie ein PC mit Pentium Chip. Sein Vorteil gegenüber vielen Workstations ist, daß schon viele hervorragende Anwenderprogramme existieren. Es gibt zwar auch schon viele Spiele, als leistungsfähiger Spielecomputer, für den die vorhandene Hardware gut geeignet wäre, muß er sich jedoch erst noch beweisen.

Vor einigen Monaten wurde das einzigartige Betriebssystem NeXTstep auf Intels PCs mit 80486'er und Pentium Chip erfolgreich konvertiert. Durch die hervorragende Netzwerkfähigkeit meiner, jetzt beiden, NeXT Computer arbeite ich jetzt schon seit Monaten ohne Probleme. Ich kann jedem, der sich über Windows NT oder DOS ärgert, NeXTstep 486 nur wärmstens empfehlen.

Peter Müller, A-1170 Wien

Danke. Ich glaube, das kann manchen, der Geld hat, auf den richtigen Weg führen. Dem Durchschnittsspieler müßte aber MS-DOS immer noch vollkommen reichen. *sv*

BPS persönlich

Jemand, der sich wie Karl-Heinz Gille aus Ettlingen-Spessart (PP 10/93, Seite 136), im Angesicht von tatsächlichen Kriegen in aller Welt, Menschenverachtung und Massensterben, Verfolgungen und Unterdrückung derart über Computer-Software (Das exzellente *Syndicate*) aufregt, gehört von der BPS geprüft.

Olaf Gaide, 31840 Hess. Oldendorf

Jeder hat das Recht auf freie Meinungsäußerung. *sv*

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
AEGYPTEN -MULTIMEDIA-	75,90
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	59,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75,90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	85,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BEAUTY AND THE BEAST	79,90
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPY ARTS IM TIF FORMAT-	69,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
F15 STRIKE EAGLE 3	99,90
GIF IT NEWS 1000de GIF Bilder	45,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	**99,90**
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
IRON HELIX *	109,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
JURRASIC PARK DT. ANL.	**79,90**
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LABYRINTH OF TIME *	**79,90**
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LONDON -MULTIMEDIA-	89,90
LOOM	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MAD DOG MC CREE	75,90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	**69,90**
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MANTIS FIGHTER -MICROPROSE-	49,90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	149,90
MICROSOFT - GOLF -	**99,90**
MICROSOFT - MOZART -	**119,90**
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR	75,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	99,90
RETURN OF ZORK	**99,90**
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
STELLAR 7	39,90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS *	**89,90**
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	**79,90**
TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG -	29,90
TORNADO DT. ANL. *	**89,90**
TRAVEL MAGIC -USA NORDWESTEN-	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WOLFPACK *	85,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN, BENÖTIGT SB 16	549,00
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	379,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	139,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199,90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	**149,90**
WAVEBLASTER -CREATIV-	359,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	**549,90**
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	**199,90**
ALADIN DT. ANL.	**99,90**
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATTLEOADS DT. ANL.	89,90
B O B DT. ANLEITUNG	99,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	99,90
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
FLINTSTONES DT. ANL.	89,90
GENERAL CHAOS DT. ANL.	99,90
GUNSTART HEROES DT. ANL.	**89,90**
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	99,90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	**99,90**
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	**99,90**
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
MICRO MACHINES DT. ANL.	79,90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL.	**89,90**
MORTAL COMBAT	109,90
MUHAMMED ALI BOXING DT. ANL.	89,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
SHINING FORCE DT. ANL.	109,90
SHINOBI 3 DT. ANL.	**89,90**
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	**115,90**
SUMMER CHALLENGE DT. ANL.	69,90
SUPERMAN DT. ANL.	89,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
TECHNO CLASH DT. ANL.	99,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	**99,90**
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL. *	54,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	**49,90**
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1MB A500/PLUS/600/2000	**69,90**
ANSTOSS KOMPL. DT. NUR A1200	**69,90**
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
APOCALYPSE DT. ANL. 1MB	**49,90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB *	**65,90**
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB *	59,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL	65,90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49,90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	**59,90**
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB *	55,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
BURNTIME NUR A1200 KOMPL. DT.	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. NUR A1200	79,90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	**65,90**
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE /688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CRYSTALS OF ENDORIA KOMPL. DT. 1 MB *	**79,90**
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	**49,90**
DOGFIGHT -MICROPROSE- DT. ANL. 1 MB	69,90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 1 MB	**49,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
EXELLENT GAMES INKL. POPULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	**69,90**
ELITE 2 DT. ANL. 1 MB	**59,90**
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	**59,90**
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB *	**75,90**
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HIRED GUNS DT. ANL.	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
K 240 DT. ANL. 1 MB *	**55,90**
LEGACY OF SORASILS DT. ANL. 1 MB *	**54,90**
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1MB	65,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB *	**59,90**
MORPH DT. ANL.	49,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB*	**59,90**
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
PRIME MOVER DT. ANL.	**59,90**
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 ! ! !	89,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	85,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB *	**75,90**
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STARDUST DT. ANL. 1 MB *	**39,90**
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - A1200 *	**65,90**
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	**59,90**
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
TURRICAN 3 DT. ANL. 1 MB	**49,90**
URIDIUM 2 DT. ANL. 1 MB *	**65,90**
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YO ! JOE ! DT. ANL.	59,90
ZOOL 2 A500/PLUS/600/2000 DT. ANL. 1 MB *	**54,90**
ZOOL 2 NUR AMIGA 1200 *	**54,90**

Preishits Amiga

Titel	Preis
3 D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	**39,90**
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BATTLETECH 1	**24,90**
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CASTLES 1 MB DT. ANL.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	19,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	**39,90**
DELUXE STRIP POKER TEIL 1	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	**39,90**
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FATE - GATES OF DAWN - KOMPL. DT. 1 MB	**39,90**
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F17 CHALLENGE DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GOLF -MICROPROSE- 1MB	29,90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE -	**24,90**
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HÄGAR	24,90
HARD NOVA	29,90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	**19,90**
ISHAR KOMPL. DT.	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT 1 MB	**39,90**
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LOST DUTCHMAN MINE	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	29,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	**39,90**
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MC DONALD ISLAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
OBITUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1 MB	**29,90**
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PARASOL STARS - RAINBOW ISLAND 2 - DT. ANL.	**24,90**
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2 DT. ANL.	34,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
QWAK DT. ANL.	**29,90**
R-TYPE 2	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	**19,90**
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF MONEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	**39,90**
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHUTTLE 1 MB	29,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	**19,90**
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKE FLEET	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	24,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
TERMINATOR 2	19,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	**19,90**
TROLLS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UGH !	29,90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29,90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WAXWORKS -ACCOLADE- KPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga CD 32 Neuheiten

Titel	Preis
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	**49,90**
D-GENERATION DT. ANL.	**49,90**
PINBALL FANTASIES DT ANL.	**69,90**
ZOOL DT. ANL.	**54,90**

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
AMIGA MOUSE	49,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSEMATTE	6,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag $9.^{00}$ - $18.^{00}$, Freitag $9.^{00}$ - $17.^{00}$



CPU-Zweifel

Ich beziehe mich mit meinem Brief auf den Leserbrief von Stefan Zeller in der *POWER PLAY* 9/93. Bei ihm kam die Frage auf, ob es einen spielerischen Nutzen hat, *Eye of the Beholder III* für seinen 286'er mit 12 MHz und 20 MByte HD zu kaufen. Nun, ich kann davon nur abraten, da dieses Spiel ein wahrer Speicher- und Megahertzfresser ist. Ohne mindestens 1,6 MByte Smartdrive sowie 1,2 MByte Expanded Memory lädt das Spiel garademal zum Schlafen ein.

Falls Stefan einen Soundblaster hat und am Ende nur über 640 KByte Speicher verfügt, nützt ihm dieser Soundstandard überhaupt nichts, denn Musik und Soundeffekte gibt's nur, wenn man über 1 MByte Expanded Memory verfügt, also ab minimal 2 MByte RAM. Also hieße das dann noch Abschied nehmen von der guten akustischen Unterhaltung.

Stefan, kauf' Dir am besten mindestens einen 386'er mit 4 MByte RAM.

Sascha Heinz, 56412 Gackenbach

Tristan oder Isolde

Heute habe ich mir einmal die Zeit genommen, Euch zu schreiben. Das scheint mir auch bitter nötig zu sein. Wenn ich nur an den Leserbrief von einem gewissen Tristan Schönmüller aus Eltmann in der *POWER PLAY* 10/93 denke. Mich ehemaligen Amiga-Fan und heutigen PC-Besitzer bringt diese falsche Vermutung auf die höchste Palme auf unserer guten alten Erde. Behauptet er doch glatt, daß sich der Amiga und andere heute schon zurückgebliebene Computer gegen den PC durchsetzen werden. Da kann ich nur milde lächeln und ihm raten, seine Wahrsagerkugel aus dem Supermarkt auf den Müll zu schmeißen. Auch kann ich nicht verstehen, daß immer wieder so viele Spieler behaupten, daß man auf einem 386'er nicht mehr spielen kann. Ich habe solche Top-Spiele wie *Wing Commander II* und *X-Wing*, die sich doch gut spielen lassen. Deshalb kann ich nicht verstehen, wieso alle so laut nach Spielen schreien, die programmtechnisch gesehen für 286'er gemacht werden sollten.

Über die Disskusion der Rüstung, die wohl nie zu Ende gehen wird, will ich auch noch ein paar Worte loswerden. Also ich denke, wenn die Firmen ihre Spiele mit zu hohen Mindestanforderungen verkaufen und diese dann wochenlang die Verkaufscharts anführen, glauben sie die Anforderungen beim nächsten Spiel nochmals hochsetzen zu müssen. Hierzu ist zu sagen, daß der Spieler hier aber auch mitreden kann, indem er Spiele wie z.B. *Strike Commander* nicht mehr erwirbt.

Das wird aber wohl nie passieren, da ja alle noch immer besseren Spielen mit noch besserer Grafik und Sound schreien, ich mache da keine Ausnahme. So ist es nun mal und jeder, der hardwaremäßig auf dem laufenden bleiben will, wird wohl nicht herumkommen, sich alle 24 Monate einen neuen Computer zu kaufen.

Zum Schluß noch ein Lob an Eure Power Tips-Ecke. Sie ist super wie immer, nur warte ich gespannt darauf, wann endlich eine Komplettlösung für *Prince of Persia 2* auftaucht. Ansonsten weiter so. Ihr seid echt Spitzenklasse, Eure Tests der verschiedenen Computerklassen sind super. Alles Gute für die Zukunft und macht weiter so, ihr seid von den Besten die Besten.

David Hoke, 69176 Heidelberg

Ich vertehe Deine Aufregung im Bezug auf den Kampf auf dem Computermarkt. Aber findest Du nicht auch, daß man erst einmal abwarten sollte, was die Zukunft uns bringt. Das Thema Festplattenkapazität könnte sich z.B. durch das CD-ROM von selbst lösen. Denn bis es Spiele mit mehr als 500 MB gibt, wird noch einige Zeit vergehen. Bei Multimedia-Spielen sieht es natürlich etwas anders aus, aber ich möchte hier auf keinen Fall eine neue Diskussion entfachen. Der Spielemarkt ist sehr dynamisch und bis ein System wirklich tot ist, müssen sehr viele Faktoren zusammenspielen. Glaub mir, wir bleiben auch dynamisch und geben alles, was wir in Erfahrung bringen, an unsere Leser weiter. *sv*

Auch ich habe mich von der allgemeinen Euphorie nach megahertzhungrigen 486'er anstecken lassen und habe mir so ein kleines Wunderwerk der Technik unter meinen Schreibtisch gestellt. Um jetzt gleich meinen neuen Drucker auszuprobieren, habe ich mich dazu entschlossen, auf einen Leserbrief zu reagieren.

Schon als Amiga-User haben die vielen meist unhaltbaren Prognosen einiger Leser der damaligen Happy Computer zum Thema Amiga vs. Atari ST auf mich störend gewirkt, doch die Aussage des Lesers Tristan Schönmüller in der *POWER PLAY* 10/93 sprengt alles bisher Dagewesene. Ist er doch der Meinung, daß sich auf Dauer nur Amiga, Mac und Archimedes durchsetzen werden. Diese Feststellung wirkt auf mich unüberlegt. Keiner wird bestreiten, daß der Mac schon seit geraumer Zeit gegenüber dem PC gewaltig an Boden gewonnen hat. Dies liegt jedoch vor allen an der neuen Preispolitik von Apple, nun auch den privaten Anwendermarkt ins Auge zu fassen und Computer, die speziell auf dieses Segment zielen, anzubieten. Die Vorteile des Macs sind klar, alles ist aus einer Hand. Viele Entwickler haben die Möglichkeiten des Macs erkannt und setzen ihre Programme für ihn um. Der gewaltige Vorteil des PCs, nämlich die noch wesentlich höhere Verbreitung und Anzahl an verschiedenen Spielen und Anwendungen lassen den PC eine Menge Boden gutmachen, die exzellenten Aufrüstungsmöglichkeiten tun ihr übriges.

Doch warum hier Amiga und Archimedes, der PC aber nicht, erwähnt werden, bleibt für mich ein Rätsel. Sicher, der Archimedes ist mit seiner RISC-Technik eine Innovation. Ich will auch nicht bestreiten, daß der Rechner es wert wäre, zu einem Kauf in Erwägung gezogen werden. Doch erstens, wer hat schon einen und zweitens, bekommt man ihn fast nirgends. Zum Thema Amiga kann man im Moment sehr schlecht etwas sagen. Tatsache aber ist, daß das CD-I gefloppt ist und mittlerweile vom Markt genommen wurde. Daß der Amiga 500, 2000 und 600 kaum Marktchancen mehr haben, ist auch nicht erst seit heute bekannt. Bleibt abzuwarten, was der Amiga 1200 und der Amiga 4000 mit sich bringen. Vielleicht spricht ja der Falcon noch ein unerwartetes Wörtchen mit und geht nicht den Weg des Atari ST.

Bei allen diesen Überlegungen sollte man nicht außer Acht lassen, daß der Personal Computer ursprünglich als reiner Bürocomputer konzipiert wurde. Diesen Markt führt er auch heute noch an. Wenn also jemand nach Büroschluß am Feierabend ein Spielchen wagen will, was bietet sich dann besser an als der PC.

In diesem Sinne danke ich Euch für Eure hervorragende Zeitschrift und bleibt so, wie Ihr seid. (Michael, danke für das tolle Statement zum Thema *Mario* in der *Power Play* 10/93, Seite 127, Du sprichst mir aus der Seele)

Ingo Hedlefs, 26427 Esens

Das war eine sehr gute Analyse und ich hoffe, daß viele dieses Special lesen. Ich glaube, dieses Thema könnte jetzt wieder für einige Ausgaben ruhen. Auch wenn ich mich wiederholen sollte: Annahmen, Vermutungen und Prognosen sind keine Tatsachen. Der Markt reagiert einzig nach den Gesetzen des Chaos und die Möglichkeiten sind schließlich unbegrenzt. *sv*

Hallo Ingo, danke für die moralische Unterstützung in Sachen Mairo: Ich hab schon immer gewußt, das es noch ein paar Leute gibt, die nicht von der Mariomania angesteckt sind. *mh*

Computerbücher

Neu und aktuell

Ein Muß für Kreative!



Bildverarbeitung am Mac

Thomas Maschke

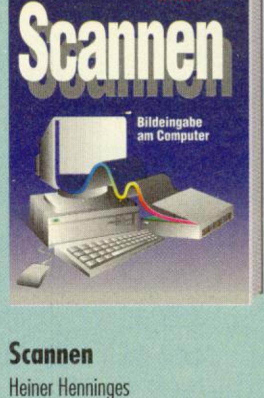
Die Bildbearbeitung am Computer (Electronic Imaging) ist seit Jahren ein zentrales Thema für Apple-Macintosh-Anwender. Trotzdem herrscht sehr oft Unklarheit über Techniken, Möglichkeiten und Grenzen dieses Verfahrens.
In diesem Buch erfahren Sie alles, was Sie über die Grundlagen der Bildverarbeitung wissen müssen. Sie lernen, wie Illustrationen, Fotos und Bilder in den Mac eingelesen und dort professionell bearbeitet werden. Darüber hinaus beschreibt der Autor auch alle Möglichkeiten der Bildausgabe. Die bei der Bildbearbeitung zum Einsatz kommenden Geräte (Scanner, Still-Video, CD-ROM) werden mit ihren Vor- und Nachteilen behandelt. Ebenso ausführlich stellt das Buch die Themen Bilderstellung und Bildverarbeitung am Macintosh (z. B. Mal-, Zeichen-, CAD-, Renderingprogramme) sowie die Ausgabe der Bilddaten (z. B. Drucker, Diabelichter, Belichtungsstudios) dar. Im Anhang finden Sie außerdem ein ausführliches Kapitel zur Behebung von Fehlern.
1993, 184 Seiten, ISBN 3-877**91-575**-2, DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–



Der PC – Ihr Fotolabor

Heico Neumeyer

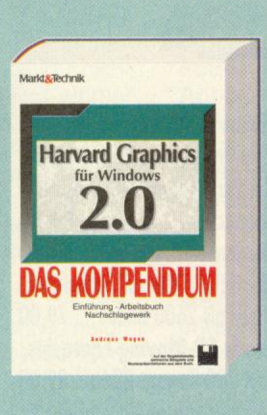
Sie lernen, wie Sie Bilder digital speichern und auf dem PC mit Bildbearbeitungssoftware sowie Grafik- und Präsentationsprogrammen weiterbearbeiten. Das hochwertige, farbige Buch ist ein Muß für alle, die sich professionell mit dem Thema Bildbearbeitung befassen.
1993, 176 Seiten
ISBN 3-877**91-573**-6
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–



Scannen

Heiner Henninges

Alle Scanner-Typen und die verfügbare Software im Überblick. Rasterweiten und -winkel, Farbtiefen und Farbräume werden ebenso erklärt wie additive und subtraktive Farbmodelle. Zudem alles über Datenformate sowie die Schrifterkennung und Archivierung von Textvorlagen.
1993, ca. 170 Seiten
ISBN 3-877**91-580**-9
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–





Harvard Graphics für Windows 2.0 – Das Kompendium

Andreas Wegen

Zum Einstieg erproben Sie die Strategien zur Präsentationserstellung anhand eines Beispiels. Anschließend vertiefen Sie nach Ihren Bedürfnissen einzelne Themengebiete. Schnelle Hilfe bieten das Referenz- und Stichwortverzeichnis.
1993, ca. 600 Seiten
ISBN 3-877**91-540**-X
DM 69,–, sFr 64,–, öS 538,–

Frage&Antwort für Windows – Das Kompendium

Udo Schmidt

Sie arbeiten sich in eine Übungsfirma ein und lernen so alle Funktionen von F&A kennen. Sie erfahren alles Wichtige über die Datenbank, Datenbankabfragen und Electronic Mail. Mit der Textverarbeitung erstellen Sie Listen. Mit Beispieldiskette.
1993, ca. 700 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-877**91-445**-4
DM 79,–, sFr 74,–, öS 616,–



Novell NetWare 4.0 – Das Kompendium

Birgit Smadja

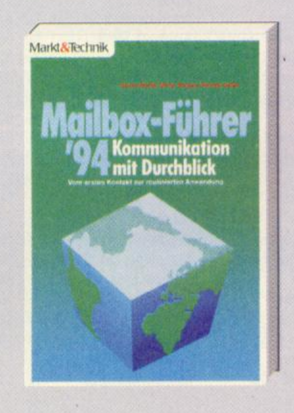
Dieser Leitfaden enthält alles, um Novell NetWare fachgerecht zu benutzen, zu betreuen und zu installieren. Von der Verkabelung, der Netzwerkkarten-Einstellung und Arbeitsplatzinstallation über Tips zur Verzeichnisorganisation und Rechtevergabe bis zu File-Server-Installation, Upgrade, Druckerorganisation und Fehlersuche.
1993, ca. 650 Seiten
ISBN 3-877**91-487**-X
DM 69,–, sFr 64,–, öS 538,–



Das DFÜ-Kompendium

Christian Caroli

Alles Wissen, das Sie im Umgang mit DFÜ benötigen, praxisnah vermittelt! Welches ist das richtige Modem, wie ist es aufgebaut, wie arbeitet man mit Mailboxen, was ist ein Point, wie kann man die Telefonrechnung klein halten usw.
1993, ca. 400 Seiten
ISBN 3-877**91-519**-1
DM 49,–, sFr 46,–, öS 382,–



Mailbox-Führer '94

B. Hurth/O. Szigan/T. Linke

Berücksichtigt die 150 Boxen, die seit mindestens 1 Jahr existieren, 24 Stunden on line sind und durch ihre Leistung überzeugen. Grundlegendes über DFÜ rundet die Information ab.
1993, ca. 250 Seiten
ISBN 3-877**91-511**-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

*unverbindliche Preisempfehlung

im Dezember

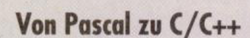
Computerbücher

Programmierer-Know-how

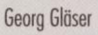


Visual Basic 3.0 für Windows – Das Kompendium
Peter Monadjemi

Neben der fundierten Einführung in die Visual-Basic-Programmierung werden auch fortgeschrittene Profi-Themen wie DDE und OLE, Customs Controls und die Programmierung von Multimedia-Applikationen behandelt. Ein Kapitel geht ausführlich auf alle Unterschiede zur Version 1.0 ein. Die Diskette enthält zudem eine eingeschränkte Visual-Basic-Version, mit der Sie alle Beispielprogramme ausprobieren können.
1993, ca. 750 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-420-9
DM 89,–, sFr 83,–, öS 694,–

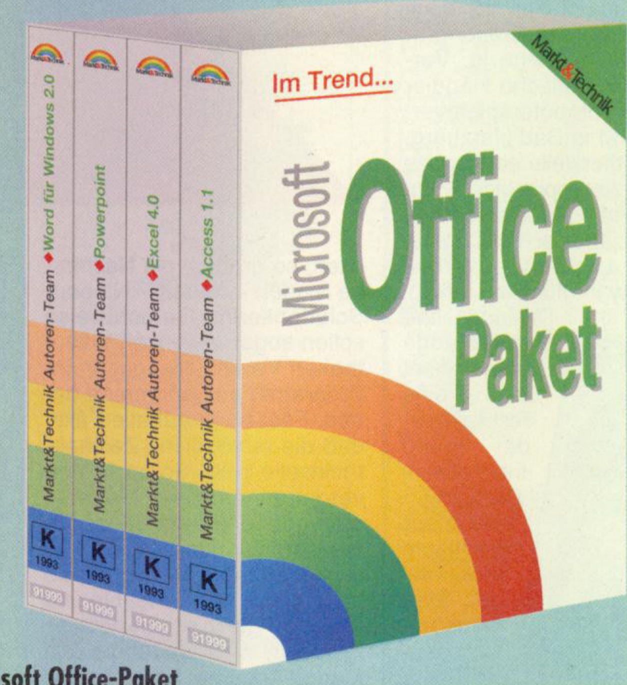


Von Pascal zu C/C++



Georg Gläser
Eine Einführung in C++ auf der Basis von Turbo Pascal. Pascal-Programmierer können damit schneller in C/C++ einsteigen. Die Diskette enthält eine C++-Bibliothek zur analytischen Geometrie, ein Formatierungsprogramm für Listings und ein Übersetzungsprogramm von Pascal nach C++.
1993, ca. 300 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-524-8
DM 69,–, sFr 64,–, öS 538,–

Voll im Trend!

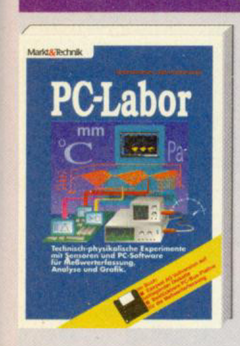


Microsoft Office-Paket
Markt&Technik-Autorenteam
Word für Windows, Excel, Access und PowerPoint in einem Paket. Für alle Anwender, die die gängigsten Programmfunktionen zu einem sensationellen Preis nutzen wollen. Vermittelt das Grundwissen, die wichtigsten Funktionen und deren Einsatz und enthält Daten und Fakten, die im Alltag unentbehrlich sind.
1993, ca. 1300 Seiten, ISBN 3-87791-578-7, DM 79,–, sFr 74,–, öS 616,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.



Heiße Tips für Bastler



PC-Labor
H. Bernstein/H.-J. Blank
100 Experimente für die PC-Meßtechnik. Beschreibt Hardware, Software und Sensoren für schnelle Datenerfassung in Verbindung mit PC-Systemen für technische, wissenschaftliche und physikalische Bereiche.
1993, 552 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-497-7
DM 129,–, sFr 119,–, öS 1006,–



Computerschnittstellen und Bussysteme
Klaus Dembowski
Praktische Antworten für die Anwendung, Auswahl und Bewertung von Schnittstellen und Bussystemen z. B. aus PC-, SPARC-, VME-, Multibus- oder Feldbus-Umgebungen.
1993, 480 Seiten
ISBN 3-87791-440-3
DM 79,–, sFr 74,–, öS 616,–



PC-Werkstatt – Platinenbuch
Klaus Dembowski
Konfigurieren und Optimieren von ISA-, EISA- und PS/2-Computern. Hilfe bietet die Analyse- und Testkarte, die mit der beiliegenden Platine aufgebaut werden kann.
1992, 528 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-344-X
DM 98,–, sFr 91,–, öS 764,–

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- ❑ 91575 Bildverarbeitung am Mac
- ❑ 91573 Der PC – Ihr Fotolabor
- ❑ 91580 Scannen
- ❑ 91540 Harvard Graphics für Win. 2.0-Komp.
- ❑ 91519 Das DFÜ-Kompendium
- ❑ 91511 Mailbox-Führer ´94
- ❑ 91487 Novell NetWare 4.0-Kompendium
- ❑ 91578 Microsoft Office-Paket
- ❑ 91497 PC-Labor
- ❑ 91440 Computerschnittstellen und Bussysteme
- ❑ 91344 PC-Werkstatt – Platinenbuch
- ❑ 91445 Frage&Antwort für Win.-Komp.
- ❑ 91420 Visuel Basic 3.0 für Win.-Komp.
- ❑ 91524 Von Pascal zu C/C++

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,– Versandkosten zahle ich :
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: ______________________

Straße ______________________

PLZ/Ort ______________________

1070/3

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar
oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00

*Die angegebenen Preise sind Ladenpreise. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Manga Mike packt aus

HEAD WARE

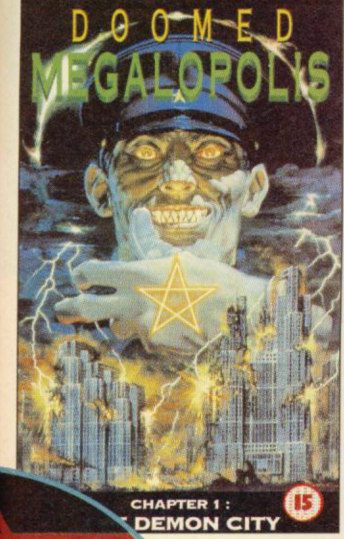
Mangas sind endlich auch in unseren Breitengraden populärer denn je. Verschiedene deutsche Händler wie der Computerspieleversand CWM in Bad Harzburg, bieten mittlerweile eine ganze Reihe englischsprachiger Mangas auf PAL-Videokassetten. Fans von japanischen Originalen oder Laserdiscs werden bei Galaxy in München fündig. Die englische Firma Manga Entertainment Ltd., eine Tochterfirma der Island International Company, kommt zur Zeit kaum noch mit der Synchronisation neuer Filme nach, so groß ist die Nachfrage nach neuen Nippon-SchmankerIn. Gerüchtweise sollen sogar vereinzelt Videotheken Verleih-Mangas in ihr Programm aufgenommen haben. Fest steht auf alle Fälle, daß die fernöstliche Zeichentrickwelle rollt: So ist in den vergangenen zwei Monaten eine ganze Menge neuer Filme erschienen. Allerdings schlüpfen mittlerweile auch ein paar weniger interessante und teilweise ganz schön betagte Filme in das umfangreiche Manga-Angebot. Damit Ihr das sauer verdiente oder ersparte Geld nicht in das falsche Movie investiert, stellen wir Euch hier die neusten Filme kurz vor. *mh*



Doomed Megalopolis

Mythen und Märchen spielen in Mangas oft eine ziemlich große Rolle. So auch in dem Schauerdrama *Doomed Megalopolis*, von dem jetzt der erste der insgesamt vierteiligen Serie, englisch synchronisiert, erschienen ist. Als Grundstoff dient die Sage, daß vor ein paar hundert Jährchen ein armer Wicht versucht hat, eine neue Stadt auf der Kanto-Ebene zu errichten. Dummerweise starb der Knabe bei dem Ver-





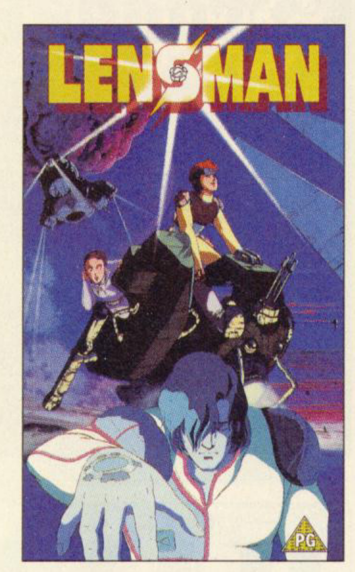
such, seinen Bautraum zu erfüllen. Heute meinen die Japaner, daß der Geist dieses Mannes über Tokyo wacht. Die Legende berichtet außerdem, daß jeder, der die Ruhe dieses Mannes stört, für immer verflucht sei: Jede Menge Stoff, aus dem ein Film geschnitzt ist. Die erste Folge des Animes spielt im Tokyo des Jahres 1908. Der Architekt Shibusawa soll einen kompletten Neubau-Plan erstellen, ohne die Ruhe des Geistes zu stören. Wie sollte es auch anders sein: Ein mieser Bösewicht namens Yasunori Kato pfuscht Shibusawa ins Handwerk und haut ordentlich auf den Putz. Für den europäischen Betrachter ist *Doomed Megalopolis*, obgleich technisch ordentlich gemacht, für meinen Geschmack leider etwas unverdaulich. Besser als der Kollege *3x3 Eyes* ist dieser Film aber allemal. Ich rate zum Probeschauen – wenn's möglich ist.

Name:	**Doomed Megalopolis**
Altersfreigabe:	**Ab 15 Jahre**
Länge:	**ca. 45 Minuten**



Lensman

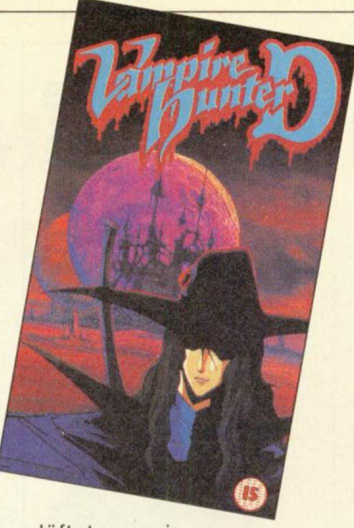
Insider spitzen beim Namen *Lensman* ein wenig die Ohren. Zum einen basiert der Film – allerdings ziemlich frei – auf der dritten *Galactic Patrol*-Novelle von E.E. "Doc" Smith. Eine weitere Besonderheit: Neben herkömmlichen Zeichentricktechniken wurde für einige Sequenzen ausgiebig von der Rechenpower des Supercomputers "Gray 1" Gebrauch gemacht. Trotz der tollen Computeranimationen hängt *Lensman* den ausgereifteren und jüngeren Anime-Kollegen um ein paar Zelluloidlängen hinterher. Die ordentliche Story macht die schlaffe Qualität des Films nur bedingt wieder wett: Im Weltall des Jahres 2500 befindet sich die Menschheit im Krieg mit dem Boskonischen Imperium. Der Tyrann Helmuth (!) – erinnert ein wenig an den Imperator aus "Star Wars" – schickt seine waffenstarrenden Raumschiffsflotten los, um die Menschheit zu vernichten. Nur eine Spezialtruppe, *Lensmen* genannt, kann dem Miesling Einhalt gebieten. Jeder dieser Superhelden hat eine Spezial-linse auf dem Handrücken implantiert, die ihm besondere



Fähigkeiten geben – daher der Name. Held des Filmes ist *Lensman* Kimball Kinnison, der zu guter Letzt dem bösen Helmut das Lebenslicht (fast) ausblasen kann. Eine Fortsetzung folgt sicherlich demnächst.

Name:	**Lensman**
Altersfreigabe:	**–**
Länge:	**ca. 107 Minuten**

Vampire Hunter D

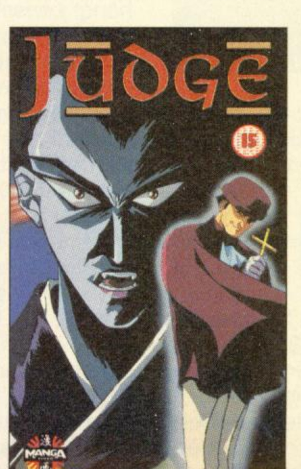


Spätestens seit dem neugotischen Zelluloid-Bilderbogen *Dracula* sind die untoten Blutsauger wieder gesellschaftsfähig. Sind bislang die Vampire in der Minderzahl, sieht die Sache im Jahr 12090 schon ganz anders aus. Hier beherrschen, wenn's nach dem Zeichentrickfilm *Vampire Hunter D* geht, die Vampire die Welt. Chefsauger ist der mordlustige Baron Magnus Lee, der seine spitzen Fänge mit Vorliebe in den zarten Hals junger Mädchen schlägt. Jetzt hat Lee seine blutunterlaufenen Augen auf eine junge Farmersfrau geworfen, die alleine mit ihrem Sohn in der Einöde einer Wüste lebt. Die Frau heuert einen professionellen Vampir-Killer an, der sie vor Lee beschützen soll. Der van Helsing der Zukunft nennt sich selbst "D" und hat nicht nur einen merkwürdigen Beruf, sondern benimmt sich auch extrem eigenartig. Erst am Ende des Films wird die Identität "D"s gelüftet – wir garantieren schon mal eine hübsche Überraschung. Obwohl der Film von den gleichen Leuten gemacht wurde, die für den Splatterstreifen *Fist of the Northstar* verantwortlich sind, wird bei *Vampire Hunter D* mit übertriebener Gewaltdarstellung glücklicherweise gespart. Zwar fließt immer noch etwas Blut, aber nicht mehr so exessiv.

Name:	Vampire Hunter D
Altersfreigabe:	Ab 15 Jahre
Länge:	ca. 80 Minuten

Judge

Das Problem gibt's nicht nur in Japan: Echte Gerechtigkeit und die reale Rechtsprechung klaffen oftmals ziemlich weit auseinander. Außerdem haben die Todesopfer von Gewaltverbrechen logischerweise keine Chance, vor einem Gericht auszusagen – zumindest nicht in dieser Welt. Da in Comics bekanntlich alles möglich ist, finden die Opfer ungeklärter oder nur schwach geahndeter Verbrechen vor dem Geistergericht der Dunkelheit Gehör. Staatsanwalt und Vollstrecker dieses Gerichtes ist der *Judge*. Normalerweise in der realen Welt ein unbekannter, tolpatschiger und etwas schusseliger Büroangestellter, verwandelt sich der *Judge* beim nächsten Gerichtstermin in einen gnadenlosen Killer. Seine Waffe ist das Buch der Gerechtigkeit: Komplett in Menschenhaut gebunden und mit lebendigen Seiten gefüllt, hetzt der *Judge* Verbrecher, die der weltlichen Justiz entkommen sind. In einem Fall einen Konzernchef, der seinen Partner kaltblütig ermordet hat. Der *Judge* macht in dem Fall aber die Rechnung ohne den Wirt oder besser ohne den Anwalt des Übeltäters. Dieser ist nämlich genauso mächtig wie sein Counterpart, und nur eine Verhandlung vor dem Gericht der Dunkelheit entscheidet das Duell der Giganten. *Judge* ist eines der wenigen Highlights bei den Manga-Neuerscheinungen. Die Story ist







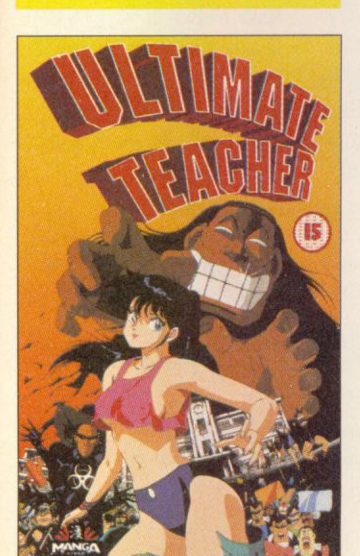
zwar ziemlich abgefahren, aber hat das Potential zu einem echten Knaller. Meine Empfehlung: Kaufen.

Name:	Judge
Altersfreigabe:	Ab 15 Jahre
Länge:	ca. 50 Minuten

Ultimate Teacher

Jetzt wissen wir, warum japanische Mädchen so couragiert und erfolgreich sind: Das Geheimnis holder Nipponweiblichkeit liegt in der Unterwäsche begraben. Eine spezielle Höschen-Sorte, die "Velvet Pussy Panties" machen auch aus der sanftesten Japanerin eine knallharte Kampfmaschine: In *The Ultimate Teacher* trägt die Chefin einer lokalen Jugendgang mit Vorliebe Höschen mit dem Katzengesicht. So bewehrt macht Hinako, so der Name der Maid, einem neuen Lehrer an ihrer Schule ordentlich die Hölle heiß. *The Ultimate Teacher* ist eine völlig abgefahrene Ansammlung abstrusester Gags, gemixt mit einer ordentlichen Portion Flachwitz und Slapstick. Dieser Film ist so abgedreht und steckt voller wahnwitziger Ideen, daß der Zuschauer aus dem Lachen kaum noch rauskommt.

Name:	Ultimate Teacher
Altersfreigabe:	Ab 15 Jahre
Länge:	ca. 56 Minuten

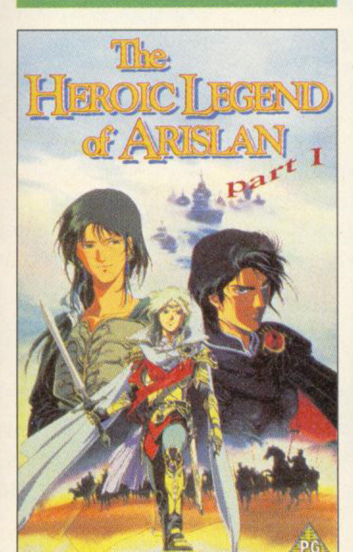


The Heroic Legend of Arislan: Part 1

The Heroic Legend of Arislan: Part 1 hat uns, von den hier vorgestellten Animes, mit Abstand am besten gefallen. Hier stimmt einfach alles: Die Story mit allem Drum und Dran, eine hervorragende Zeichenqualität und witzige Charaktere. Außerdem ist *The Heroic Legend of Arislan: Part 1* einer der wenigen Zeichentrickfilme, die im Widescreen-Format (mit schwarzem Balken am oberen und unteren Bildrand) gezeigt wird.

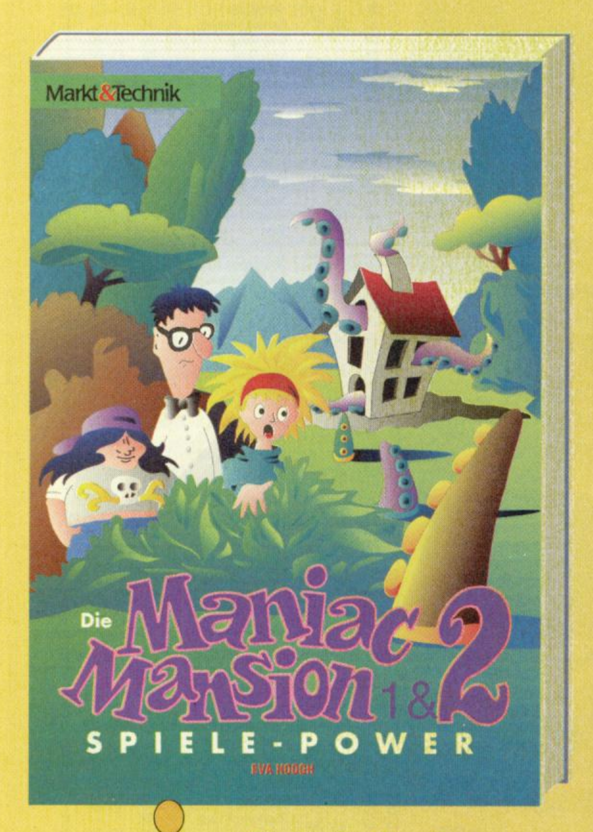
Und darum geht's: Andragoras ist der König des Landes Pulse. Dummerweise befindet sich Pulse im Krieg mit dem Nachbarland Lusitania, es kommt unweigerlich zum Krieg. Bei der entscheidenden Schlacht wird Andragoras von einem seiner eigenen Generäle verraten, die Lusitanier gewinnen und erobern Pulse. Der Schlacht können nur Andragoras Sohn, Prinz Arislan, und sein Leibwächter Daryoon entkommen. Beide brüten jetzt über einem Plan, wie Pulse wieder befreit werden kann. Auf der Suche nach Hilfe gabeln die beiden den Künstler Narsus und die verschworene Kriegerin Pharanghese auf. Leider gibt's im Moment nur den ersten Teil in englischer Sprache, der zweite Part soll erst im nächsten Jahr auf den Markt kommen.

Name:	The Heroic Legend of Arislan: Part 1
Altersfreigabe:	–
Länge:	ca. 60 Minuten



SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels" (PC), hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-508**-6
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

Die ... Quest-Spiele-Power
für PC und Amiga
Christian Rogge
Spieleführer zu der berühmten Spielreihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King´s Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!
1993, 229 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

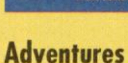


WEITERHIN LIEFERBAR

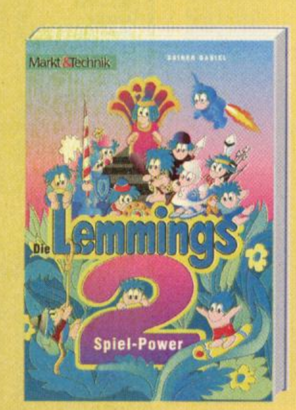
PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-877**91-371**-7
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-877**91-359**-8
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

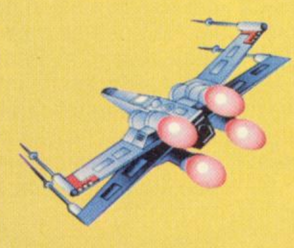


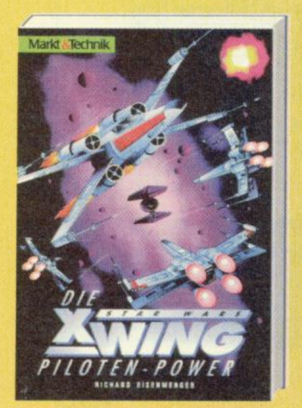


Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck´s Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.
1993, 216 Seiten,
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



Die Lemmings-2-Spiele-Power
für PC und Amiga
Rainer Babiel
Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2, The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!
1993, 128 Seiten,
ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–





Die X-Wing-Piloten-Power
für PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

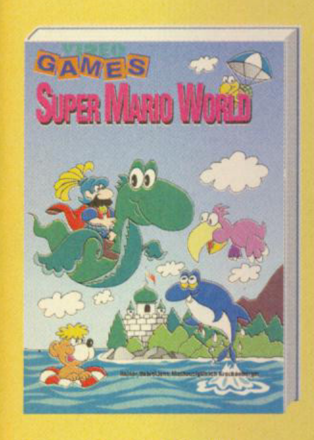


WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-877**91-381**-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

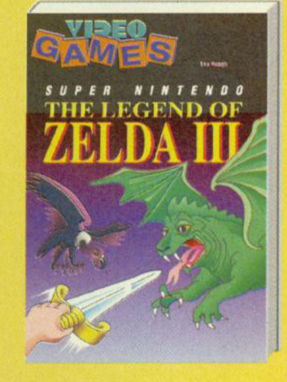
POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak



Super-Mario-World
Super Nintendo
R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger
Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüftet. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

Die Super-Nintendo-Spiele-Power
Super Nintendo
Eva Hoogh
Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Another World, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.
1993, ca. 128 Seiten
ISBN 3-87791-503-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Begleitet Sie auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.
1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.





Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
Sega Mega Drive
Eva Hoogh
Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischen, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Session. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Flashback, Another World, Alien III, Global Gladiator, Tiny Toon Adventures, Eco, der Delphin, World of Illusion u.v.m.
1993, ca. 220 Seiten
ISBN 3-87791-499-3
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1
R. DeMaria/Z. Meston
Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-357-1
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Game Boy Band 2
R. DeMaria/Z. Meston
Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Catlenania II.
1992, 238 Seiten
ISBN 3-87791-358-X
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- ❑ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ❑ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ❑ 91472 Adventures
- ❑ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ❑ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ❑ 91371 PC Spiele ´93
- ❑ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ❑ 91381 Amiga Spiele II
- ❑ 91453 Super Mario World
- ❑ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power
- ❑ 91413 The Legend of Zelda II
- ❑ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ❑ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- ❑ 91357 Game Boy Band 1
- ❑ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,– Versandkosten zahle ich :
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: ....
Straße: ....
PLZ/Ort: ....

1067/6

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00



Finstere Mächte und harte Nächte: Gabriel Knight

Fliegerfest: Pazifik Strike, Origins neuster Simulator

Yeti-Jagd: Sam & Max ist ein herrliches Chaotenteam

POWER PLAY

·1·

erscheint am 8. Dezember 1993

Wir hoffen, daß Ihr auf Eurem Weihnachtswunschzettel noch eine ganze Menge Platz gelassen habt: In unserem **Zubehör-spezial** verraten wir, was für zünftigen Spielespaß mit zum Computer gehört. Vom Joystick über garantiert rutschfeste Mauspads bis zur irren Nobel-Soundkarte stellen wir Nützliches, Witziges, Wesentliches und Edles rund um den Computer vor. Natürlich kommen auch flotte Festspiele nicht zu kurz: Wir drehen mit Origins *Strike Commander*-Nachfolger **Pacific Strike** ein paar Runden über dem pazifischen Ocean, gehen mit dem infernalischen LucasArts-Adventure Duo **Sam & Max** auf Yeti-Jagd, begleiten den neusten Sierra-Helden durch das Vodoo-Abenteuer **Gabriel Knight**, drehen in **Police Quest 4** unsere Runden und zocken das On-line-Rollenspiel **MUD**, bis die Telefonleitungen glühen.
Klassikfans werden sich an dem zweiten Teil unseres **Infocom**-Schwerpunktes erfreuen, High-Tech-Jüngern wird enthüllt, ob Intels Flaggschiff, der **Pentium**, zum Spielen taugt.